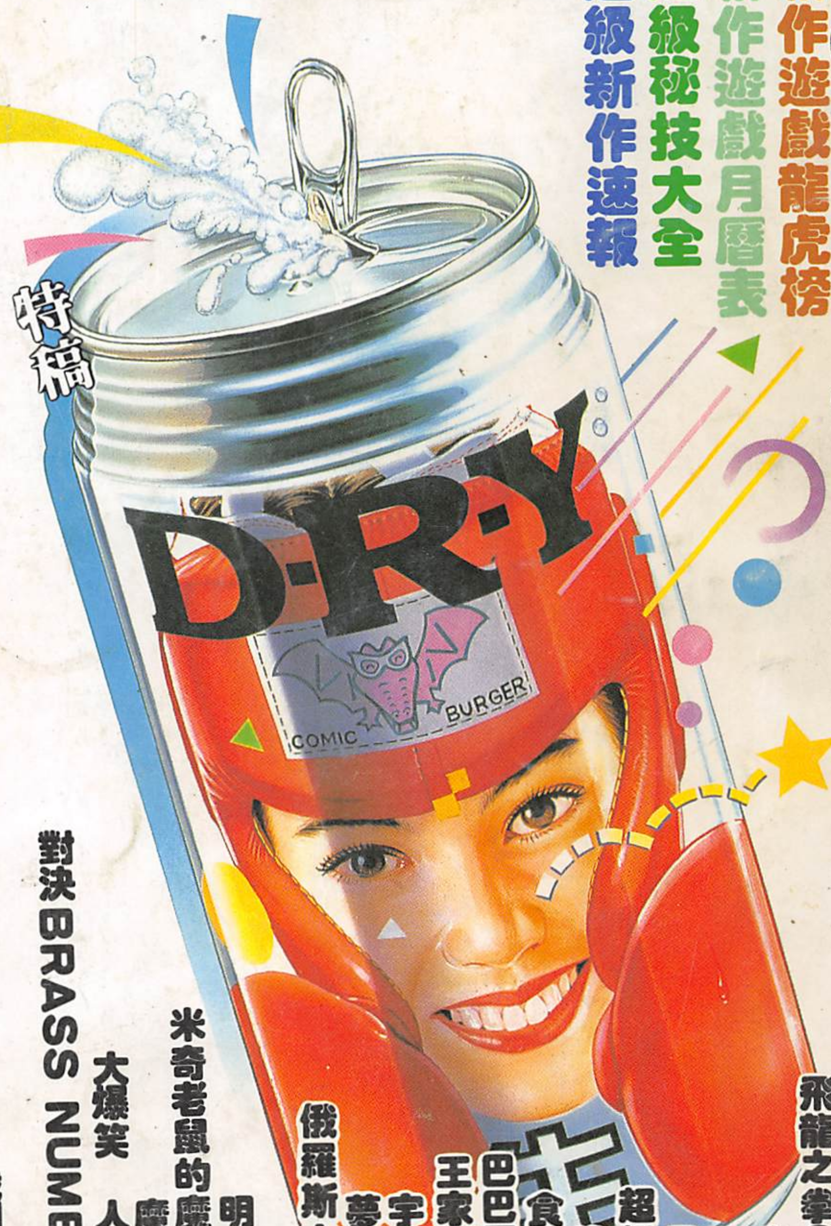
超任一族

第5期
$30

新作遊戲龍虎榜
新作遊戲月曆表
超級秘技大全
超級新作速報

特稿



美版超任勁GAME速報
日本夾公仔機最新情報
打機禁忌話你知
外國遊戲的超級實力介紹
超級任天堂夢幻天地

攻略
SD高達X
三國志III攻略

飛龍之拳S超級版
半熟英雄
三國志III
電腦騎士
超級賽車球
格鬥英雄
食人魔之戰
巴巴羅薩戰役
王家之遠征
宇宙海盜
夢幻方塊
俄羅斯方塊2
天舞
明日之丈
米奇老鼠的魔法冒險
魔力小馬
大爆笑人生劇場
對決BRASS NUMBERS
惡夢
戰鬥足球SD
複製都市·亂
亂馬1/2
北斗之拳6

別冊附錄
勇者鬥惡龍V代完全攻略本

超任

UFO SUPER DRIVE

SFC/SNES PRO 6

DISK DRIVE FOR SFC/SNES

超任專用磁碟機

本年度最實用的遊戲帶代用品，超任 UFO SUPER DRIVE

超任UFO採用高科技製造，操作容易，加上完美的售後服務，使用戶可享受打機的最佳樂趣，只花仟餘元，便可替代所有超任遊戲帶。

超任UFO功能及優點如下：

1. 可兼容所有飛鷹(超任寶)軟件，不用多配介面卡，節省金錢。
2. 所有軟件可以絕對玩齊有花(包括街頭霸王2)。
3. 所有功能皆備(包括COPY，SAVE及FORMAT等等)。
4. 機身一體化，減少不必要的故障(UFO內置磁碟機，不用花錢另外購買)。
5. 新開發隨時SAVE GAME功能，隨後推出，使過關斬將，易如反掌。
6. 內置16M記憶(可以擴充32M功能)，方便日後玩齊所有新遊戲。
7. 機內所有貴重零件全採用I.C插座，方便維修及UP-GRADE。
8. 一年免費保養，特設服務部，方便用户。
9. 可接I.B.M.電腦，使功能有更大發揮！
10. 新增金手指FUNCTION，可自行修改遊戲程式。能源、人數、無敵，自行決定。
11. 無須開機帶，節省數百元。
12. 售價與同類型產品比較，眞正最便宜，功能最多。
13. 有完善之維修網絡，所有維修，不超過5天。
14. 突破功能及配件陸續登場。

[優點盡於一身，實而不華]

EUROPE VERSION Also Available

服務部：

UFO SERVICE CENTRE

SHOP 24, G/F., WONDER SHOPPING CENTRE,
161-175 FUK WAH STREET, SHUM SHUI PO, KLN. H.K.

製造商：奇鋒科技股份有限公司

UFO
SUPER DRIVE
★具金手指功能(新增功能)
★內置3.5吋磁碟機
★內置16M記憶(可擴展32M)
★電池記憶功能
★具遊戲帶上碟功能
★可接 I.B.M.電腦
無須
開機帶
新增功能
一年免費保養
EUROPE VERSION
Also Available
特約經銷商：
新大生電子公司　TEL：7207378
高登商場1/F，50號A
訊達電子公司　TEL：3882109
好景商業中心1/F，36號
龍之堡　TEL：6659757
大埔廣場L2，NO.4
黃金32　TEL：7297305
黃金商場地面32號鋪
黃金28　TEL：3878612
黃金商場地面28號鋪
HAPPYLAND　TEL：7968325
淘大商場1/F，6號
FAX:(852)7851175
製造商：奇鋒科技股份有限公司
超任
UFO
SUPER DRIVE
SFC/SNES
PRO 6
超任專用磁碟機
第六代新登場

現已開幕

尚餘少量鋪位

歡迎參觀

另一深水埗最旺電腦商場

科技電腦中心

九龍長沙灣道241至249號地庫(即香城酒樓對面)

租務熱線TEL：7295400，3618220

荃灣 —— 深水埗 —— 尖沙咀

[1992/SF11/HX092902.OK]

SF PAL BOOSTER

PAL AV OUT

優質設計
傲視群雄

超任NTSC→PAL外置轉換器之第二代
超 任 幸 運 星

第一代轉換器之面世，令香港及世界各地的用戶，在PAL線(或香港線)之電視機上可玩N線超任機，這樣使用家的夢想變成事實，真正是一機二用(N，PAL兩用)，推出至今銷售量已超過三萬大關，本公司有見及此，為多謝各用家，特別再度推出轉換器之第二代(超任幸運星)，除擁有第一代之功能外，最新加有超高解像度，令畫面更傳神，色彩更鮮明，非一般抄襲形式的產品可比較，購買時請認明外型及名稱，避免損失金錢。

金星的標誌，產品的信譽

功能及優點：

(1)一經使用可令N線超任在PAL-I線(香港線)的電視機上玩超任機。

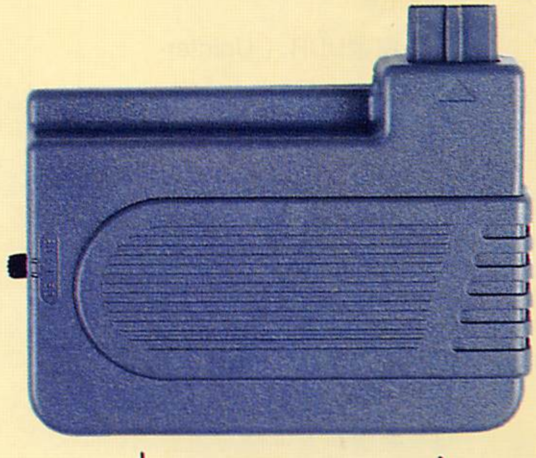
(2)有PAL線AV輸出可接駁錄影機。

(3)有N線AV輸出可接AV端子。

(4)特別設有50/60Hz之選擇功能，是為補救某些磁碟系統；因在超任PAL機上讀遊戲磁碟時需要調校到60Hz才能讀碟，但當調較到60Hz時，電視機畫面中便會上下不停跳動；等待讀完碟後再出現遊戲畫面時，才可調校回50Hz，這時遊戲畫面才會與其它磁碟系統一樣正常玩GAME及操作；當每次再讀碟時，也需如此重複以下動作，但有公司之轉換器是可以承受此煩複之調校50/60Hz的動作。

(5)有多種不同線路選擇，PAL-I，PAL-B，PAL-D。

- EXTERNAL COMPACT-SIZE DESIGN
- OUTPUT SIGNAL CONVERT TO PAL WHEN PLUG IN
- EXCELLENT SCREEN OUTPUT QUALITY
- BUILT IN 50/60Hz SWITCH
- PAL-I，PAL-B，PAL-D SYSTEM MODEL AVAILABLE



· TV ANTENNA IN

· RGB OUTPUT

總代理：金星電腦有限公司

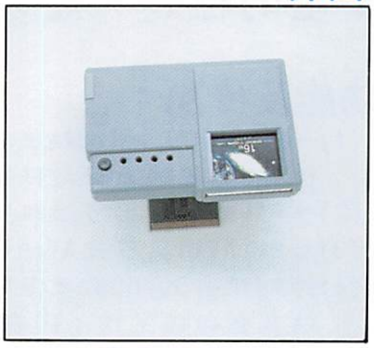
深水埗欽州街高登商場64號鋪
電話：3614991

萬用遊戲博士MGD²系列產品

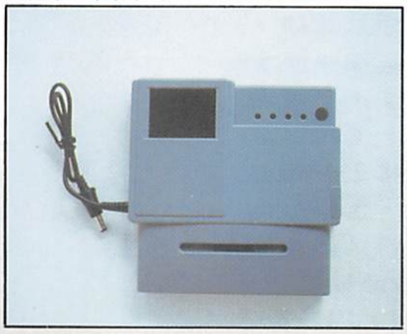
- 採用日本NEC最新超薄型I.C.製造，體積特細，32M卡比信用卡還細。
- 用電量極小，不需另購大力火牛。
- 採用全自動化設備制作。絕少人手，品質可靠。
- 價錢最平， 8M只售325元 ，16M 只 售610 元，32M售1,120元（平均每8M為280元）。
- 多機通用，可配機種包括超級任天堂SFC、世嘉MEGA DRIVE、PC－Engine及NEO GEO等。
- 獨有遊戲多合一選GAME功能，16M可放2個8M GAME，32M可放4個8M GAME。
- 採用獨家UDR（Uninterrupted DRAM － data Retention無間斷記憶保存）技術，熄機後再開機玩，遊戲依然存在，不需重新LOAD碟，方便快捷。
- 可配金手指程式輸入密碼玩GAME，令遊戲隨意選關，無限隻數，齊武器或變不死等。享受頂級遊戲樂趣。
- 可直接接駁IBM PC電腦，節省1,100元。

NEO GEO介面

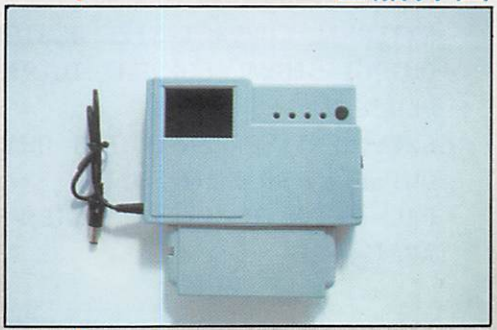
PC-E介面



超任介面



世嘉介面



新產品

超任博士

特異多功能

- 同類產品中最薄，最輕，最細，最省電。
- 唯一有UDR 功能之超任專用磁碟系統。即使遊戲機關上後遊戲仍可保存，一開遊戲機，便可玩GAME，方便無比。
- 獨家具有四GAME合一功能，只要加至32M，便可將四個8M GAME送入，以後一開機便可在四個GAME中任選一個來玩，能人所不能。
- 獨家內置遊戲即時SAVE功能和慢動作功能。用家在開始遊戲後的任何時間都可以即時SAVE遊戲畫面（約需半秒）；而當遇上强大敵人時又可使出慢動作絕招，在充裕時間內作出準確反擊。當失手或GAME OVER時馬上可回到之前所SAVE之遊戲畫面，令你可在「無限復活」的幫助下，憑實力闖開遊戲新境界，遍嘗各精彩遊戲「爆機」滋味。

  （註：此功能在出廠時已內置，無需後補配件加收費）
- 獨有內置改GAME功能，可隨時輸入改GAME密碼，令你可以有無限人，不死等超强功能，玩GAME勢如破竹，天下無敵。
- 獨家可顯示準確原廠GAME名，世界通行。

****注入MGD2精華技術，超任單用機之王**

內置3.5"磁碟機，一體化設計
無需任何外加接綫附件
出廠16M，可加卡擴充至32M

GAME DOCTOR® SF

邦谷企業有限公司 出品
香港區總代理：麥高玩具有限公司

mgh MEANS INNOVATION

閣下如欲購買超任磁片系統
敬請留意以下之介紹

超任星

MGH又一大貢獻！
「超任星」16M磁片系統
已隆重推出

請細心比較
不要悔恨終身！

是特別度身訂造給超任遊戲機使用，
更是最完美設計的新配搭，並非一般換殼不換肉
之舊功能超任磁片系統可比較。

功能：

(1)可用磁片玩齊超任遊戲；

(2)可將盒帶轉到磁片上；

(3)可將磁片遊戲轉到另一磁片上；

(4)內置256K Save，或可Save在磁片上；

(5)可隨時擴展至32M

(6)可接駁ＩＢＭ個人電腦；

(7)完善之售後服務，一年免費保用。

以上是「超任星」與一般超任磁片系統都應該擁有之基本功能。

但以下介紹是「超任星」之獨家首創功能，而一般超任磁片系統是不能擁有：

(1)萬用Format，不需分遊戲磁片種類，包括飛鷹、MGD，的磁片遊戲，都可一一在本機上使用。(為保障客戶到遊戲店抄Game時，避免抄錯Game種及產生混亂，而導至損失金錢。)
(2)圖像化功能畫面控掣，全由螢光幕顯示，有看圖識字之感覺，不論成人或小朋友都可很方便，不會產生使用上之困難。
(3)全港首創遊戲名稱全中文表示，一般超任磁片系統只能在功能畫面上顯示ＳＦ8099，但在「超任星」之圖像化功能畫面中，可顯示ＳＦ8099北斗之拳，是保障及方便客戶在玩遊戲時，更清楚及容易選擇那一個遊戲，而絕不會產生混亂。
(4)免費更改新功能畫面(Up Grade version)，如有新Version推出，閣下只需憑保用證到總代理，便可免費抄取，方便客戶可自行在家中更改，省却搬運主機之麻煩。
(5)另一項擴展：隨時Save(Real Time Save)，不論是任何遊戲形式，包括射激、動作、思考、運動、文字、戰棋、ＲＰＧ等，都可一一Save，保證好玩過改不死版。將會在今年內10月份推出，敬請留意。

請到總代理及各大電玩店，參觀「超任星」之示範。

超任星在超任之功能畫面

優質的產品，信心的保證

「超任星」之原價為ＨＫ＄~~1,850~~-，現推擴期間，特價為ＨＫ＄1,700-，已包括以下產品及附件：
(1)「超任星」主機(16M)　(2)專用3.5吋磁碟機　(3)專用超任界面
(4)使用說明書　(5)一年保用證

請定期留意本產品之廣告

總代理及維修部：
金星電腦有限公司
VENUS COMPUTER CO., LTD.
九龍欽州街高登商場64號舖
SHOP 64, 1/F, GOLDEN SHOPPING CENTRE
FUK WAH ST., SHAM SHUI PO, KLN.
TEL: 361 4991　FAX: 361 4987

MGH™產品系列，
在本年內陸繼有更多附件推出，
令擁有者真正體會MGH™之用途
及突破遊戲以外之功能。

遊戲界又一大突破！！！
遊戲磁片系統之第二代！！

mgh™ 智多星隆重登場！

全港首創四大突破：

- 一體化機身一一部主機(MGH)無需加Ram Card 或超任咭便可直接給世嘉五代或超級任天堂使用。
- 萬用 Format一不論飛鷹，MGD_2 或攔截者的磁片，均可使用在MGH上。
- 圖像化畫面控制一爲客戶使用起見，首創圖像化畫面控制功能，令客戶有看圖識字之方便；而世嘉與超任是各不相同之畫面。（或請到深水埗高登商場64號舖，陳列室參觀。）
- 免費UP Grade Version一 如有新Version推出，可享有免費改機或更換服務。（只需購買後，十四天內寄回保用證。）

MGH在超任之功能畫面

MGH在世嘉上之功能畫面

mgh™ 智多星磁片系統

總代理及維修部：金星電腦有限公司
九龍深水埗高登商場64號舖
SHOP NO. 64, GOLDEN SHOPPING CENTRE,
146-152 FUK WAH STREET, SHAMSHUIPO,
KOWLOON, HONG KONG

MGD_2乃麥高玩具有限公司產品商標
飛鷹乃台灣正先實業產品商標

超任攔截者超強功能，傲視同群！

超任攔截者16C－$1,600.00
超任攔截者16M－$1,550.00

① 內設16M DRAM並可擴充到32M。
②內設256K SRAM可玩記憶遊戲，並將記憶資料存入磁片，DISK TO CARD CARD TO DISK。
③內設4.9A DOS玩遊戲，COPY遊戲均不需再用DOS磁片。
④其他品牌碟機遊戲均可直接玩，或COPY
⑤資料LOADING速度最快，8M只需20秒，12M只需30秒。
⑥造型一體設計，外觀最優美，不需外加電源。
⑦功能超强完整，操作最方便，品質保証穩定，不挑剔遊戲。
⑧卡帶對磁片可直接COPY，磁片對磁片也可直接COPY。

攔截者程式碟4.9BC功能說明:

超任攔截者新程式碟4.9BC的功能除了保存以往4.98C及4.9AC DOS碟的功能外。

新增加的功能包括以下幾點。

①抄遊戲可以用未經FORMAT的磁碟（2DD碟或2HD碟都可以直接使用）。
②用在M機（不能自行抄遊戲的攔截者）上，一樣可執行卡帶COPY到磁碟的功能。
③新程式碟4.9BC通用於攔截者產品系列所有單用機及兩用機。

總代理：創業有限公司
門市部地址：九龍深水埗福華街146 - 152號黃金商場地面20號
SHOP 20 G/F., 146-152 FUK WAH ST., GOLDEN BLDG., SHAMSHUIPO, KLN., H.K.
Tel : 7297738 Fax : 3042461

攔截者壹機多用，無敵配匹

16M攔截者特價酬賓

16M攔截者兩用機玩超任及世嘉遊戲只售$1870

16M攔截者單用機玩世嘉遊戲只售$1550

16M攔截者經已面世，可玩齊世嘉及超任新上市16M以下遊戲。玩超任遊戲只需加界面專用機可執行新推出"街頭霸王II"

一隻12M磁片，可放多個遊戲，節省大量金錢。外置SAVE CARD，可以將SAVE CARD的資料儲存落5.2C DOS永久保存。一個SAVE CARD可做無限遊戲記憶儲存。

(超任遊戲可同樣執行。) 不需用DOS碟，開機自動執行2HD磁片。

攔截者不必分辨2HD及2DD版本。

4.99C及5.2C DOS讀8M遊戲只需20秒。

超任攔截者界面專用機

功能

1. 將攔截者接駁超任界面專用機，再放在超級任天堂主機上面，就可用磁碟片玩齊超任遊戲，為消費者節省大量金錢去買盒帶。
2. 將攔截者擴充至16M，玩齊16M以下遊戲，(包括6月份街頭霸王II)
3. 用12M容量的2HD碟儲存遊戲，可節省大量磁碟片。
4. 首創不需要DOS碟開機，讀碟最快，馬上有遊戲玩，以及碟抄碟時不用放入DOS碟。
5. SAVE遊戲功能，可用原有攔截者SAVE咭儲存遊戲資料，不用另買SAVE咭，同時，可將SAVE咭上資料轉到磁碟。
6. 操作簡單，方便，絕不停機。(同類產品畫面不穩及停機現象)
7. 本產品適合於任何NTSC及PAL線，遊戲畫面解像清晰。

香港總代理：創業有限公司

門市部地址：九龍深水埗福華街146-152號黃金商場地面20號

SHOP 20, G/F., 146-152 FUK WAH ST., GOLDEN BLDG., SHAM SHUI PO, KLN. TEL : 729 7738 FAX : 304 2461

攔截者 遊戲磁碟機 MEGA DISK

新版

超級任天堂

香港及國際雙線路

NTSC線路
適用於國際線路電視

香港線路
適用於香港線路電視

可調較闊窄畫面。

本公司採用最新設計改良之線路轉換器，
畫面清晰穩定，絕不走色走台，
無需專用火牛，內置闊窄畫面選擇掣，
適合任何牌子電視機，毋需調較V-HOLD。

完全配合超任寶、智多星及MGDII

經銷商：

C.D. Room
地址：牛頭角淘大商場一期地下K11
TEL：7954512

G. T. CO.
地址：九龍深水埗高登商場1F83號
TEL：7204162

栢霖電子公司
地址：柴灣道永利中心地庫2號B
TEL：8967661

高達電子公司
地址：大埔大榮里42-44號B
TEL：6522006

汎昌玩具中心
地址：沙田好運中心商場三樓177號
TEL：6931695

松霖電子公司
地址：九龍馬頭圍道德信商場1樓3號
TEL：8967661

原裝進口
歡迎批發及出口
EXPORT&WHOLESALE
ARE WELCOME

專業阿波羅搖桿
APOLLO PRO JOYSTICK
具街機感受能適用多款機種

- 且快慢動作控制
- 品質佳壽命長

本公司提供完善
之售後維修及保養

日本進口，永久保用

1.44MF2HD FORMATTED 2MB高質磁碟

2.8吋任天堂專用日本高質磁碟

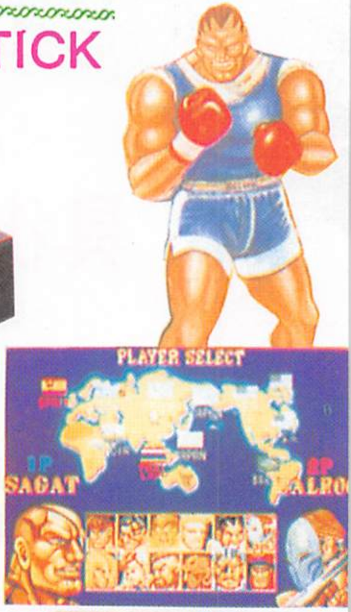
磁碟總代理及阿波羅進口商：

NEW TAI SANG CO.　新大生公司
SHOP NO.51 GOLDEN SHOPPING ARCADE CENTRE SHAM SHUI PO, KOWLOON.　TEL : 7207378
星輝行　TEL:368048
澳門新橋墨山街10號B地下

本世紀最勁商業遊戲機及控制桿

SUPER GUN AND APOLLO STICK

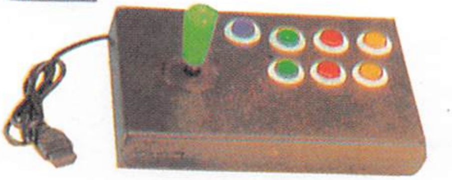
全球唯一可玩快打旋風Ⅱ改良版之機



Super gun主機
32 BIT震撼效果影像色彩超級一流，IC板種類繁多如：(快打旋風Ⅱ STREET FIGHTER Ⅱ，雪人兄弟，雙截龍等勁GAME)。使你在家中亦能享受到街機的動感。

P.C

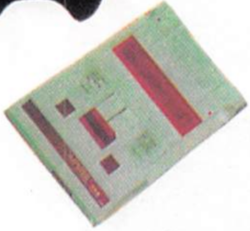
SFC



M.D

SNK

Apollo PRO STICK
全港第一台專業型控捍適合各類主機如：
(F.C, P.C Engine, MD。 SNK, Famicom, AMIGA, SUPER FAMICOM等)。
使用微型電腦開關，靈敏性特強，比美街機臨場快感，品質特佳，壽命特長，按鈕最多，功能NO.1。



F.C

AMIGA

購買時請取回美昌保養咭，提防假冒。 憑保養咭保用一年。

本店專營：批發零售各類遊戲及I.C底板。
快速維修街機I.C板，4天內修好。
買賣交換時下最流行之遊戲機及其配件。
代訂各日本原庄遊戲及20” 26”吋RGB街機。
特價發售各星際，特輯，攻略本及中文刊物。

香港區總經銷：
批發部 美昌貿易有限公司
MAY CHEONG TRADING LTD.
九龍城獅子石道94號閣樓
M/F. 94 Lion Rock Rd. Kowloon City H.K.
Tel:3825000 Fax:3830102

深水埗分店
深水埗高登一樓49號B TEL：3605730
SHOP NO 49B, 1/F GOLDEN SHOPPING CENTRE
FUK WAK ST., SHAM SHUI PO KLN.

門市部 孖寶電視遊樂專門店
MARIO COMPUTER GAME SHOP
九龍城太子道368—374號龍珠商場308—310, 330, 331室
Rm.308- 310, 330,331 Pearl House 368—374 Prince Edward
Road, Kowloon City, Kowloon H.K.
TEL:3825509, 7165130 FAX:3830120
九龍旺角花園街2—16號好景商場一樓15號鋪
1/F. Shop 15, Ho King Commercial Centre, 2-16 Fa Yuen
Street, Mongkok, Kowloon THE:7708013

淘大
威龍公司

經銷：一切家庭遊戲主機
各類型 Doctor 及各式各樣遊戲帶盒
全區款式最多最齊。

P.C. CORE II
16 BIT 世嘉主機
超級任天堂
紅白機
GAME BOY
GAME GEAR
G.T.
智多星
超任寶
世嘉飛鷹
MGD II
攔裁者

精工修理各類遊戲機，價錢公道。
總店：九龍牛頭角道淘大商場三樓 92—93 號
Tel: 7567796
分店：香港筲箕灣道 57—87 號太安樓商場 A36A 鋪
Tel: 5698159

全港最 HIT 最 TOP 之十大超任勁 GAME 龍虎榜。

THE HIT CHART

超任一族

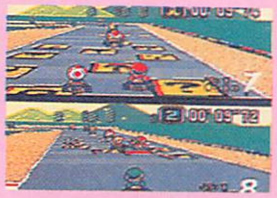
十月份是本行遊戲機的淡季，在一年內我們業內是有半年旺淡的分野，總言之 4、 5、 6 月及 9、 10、 11 月是淡季，其餘則是旺季了，一年內中最淡的季節首推 5 月及 6 月，其次便是 10 月， 11 月。香港如此，日本也不例外故此新遊戲在這些月份是特別少的，一些出色的動作遊戲及射擊遊戲都不會放在這些季節推出，反之模擬及智力遊戲則會到充拆這段日子，無他，相信最不受影响的就是這批用戶，亦相信是已就職的人仕居多，而在今個月所出的新遊戲中比較受到好評的有 S.D 高達 X，畢竟比較上 SD 高達 X 比勇者鬥惡龍大戰略等容易玩，加上差不多是每位小朋友的卡通偶像故在名次上比勇者鬥惡龍佔先是毫不色爲奇的。

本欄歡迎各位讀者來信提供您閣下在每月中最喜好的超任遊戲，您的來信參與，就是大衆的資料來源，另亦多謝各位行家的提供資料另本欄有最準確的資料搜集。

來信請寄筲箕灣道 407 號筲箕灣中心 2 號超任一族信箱收。

超勁實力，所向披靡

1 孖寶賽車



前回 1　容量 4M
公司名　任天堂
性質 RCG 發售日　8 月 2 7 日

仍然穩守首席位置，遊戲本身相當吸引除了視覺效果做得很好之外還可以雙打，對戰等，但感覺上如果任天堂公司如將這個孖寶賽車的形式改爲有如 PC.Engine 中的 5 人賽車的形式的話，相信會更加奪目刺激好玩。

2 SD 高達 X

前回——容量 8M
公司名 YUTAKA
性質 SLG 發售日　9 月 18 日

一個大家都很熟識的卡通遊戲人物，今次以戰棋形式出現，除了增加思考能力之外，還可以手動實戰，同地球戰士同屬一類遊戲，但比起後者 SD 高達 X 做得更爲出色但比較上有小小遺憾的地方是，受傷的高達一定要在戰艦上醫治，而醫治之時間又非常之長而攻擊力又沒有比較大的增幅，培養不出一批長征善戰，戰力超卓的戰士這方面是比地球戰士略遜的地方。

3 街頭霸王 II STREET FIGHTER

前回 2　容量 16M
性質　ACT 發售日　6 月 10 日
公司名　CAPCOM

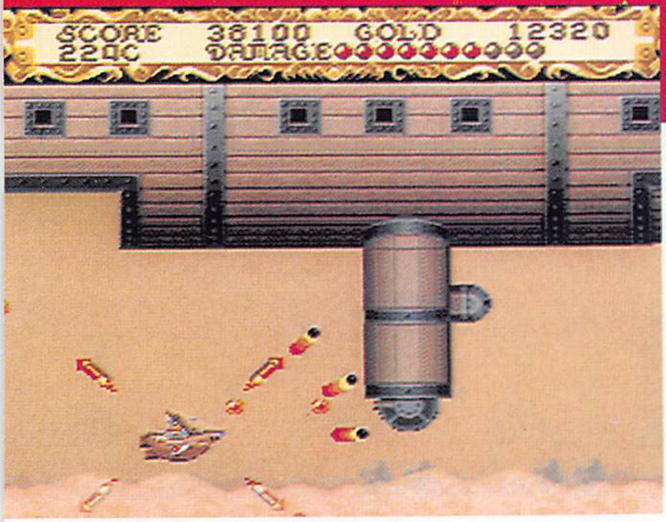
又是這個遊戲，一個遊戲只是改了小小的地方又引起哄動，又一大批的擁躉棒場，相信除了街霸外都沒有其它遊戲可以替代了，現今市面上的街機舖佔三分之二都是街霸，可憐龍虎之舉亦只是大部份街機全舖中的一兩部機而己，街霸這個遊戲有否能力支持到 CAPCOM 公司的下一個街頭霸王 III 集呢？且拭目以待。

熱門勁 GAME

SD 高達 X 是一隻很好玩的遊戲，無論操作性容易度，娛樂性都是比同期的 R.P.G. 遊戲高很多，玩這遊戲使只需注意下列數點便可①再佔領一個基地更有 3000 元，佔地越多，金錢越多，更可利用來生產高達戰士②每次佔領地的金錢及生產後的高達在下關才可用，而高性能的高達可能要數關係後才可使用③當戰艦飛落地滅後，要利用太空穿梭基地才可出回宇宙④每次行完後將箭咀指在日文表上的最後一欄(該日本字的意思是 PASS)即到電腦或您的對手行。整個遊戲很好玩！您不妨試一試。

順序	前回	遊戲名	港幣售價	公司	發售日	類別
4		勇者鬥惡龍 D.Q V	$600	ENIX	9/27	RPG
5		星球大戰	?	?	?	ACT
6		音速戰士	$360	TAITO	9/25	ACT
7		雙截龍	$360	TECHNO.JAPAN	10/16	ACT
8		大戰略 EXPERT	$410	ASCII	9/25	SLG
9		自己中心派	$410	PAL • SOFT	9/18	ETC
10	⑦	孖寶繪圖	$410	任天堂	7/14	ETC

緊急速報 1



Xpôferens Columbus

哥倫布・奇幻大陸

超級任天堂	射擊遊戲 STG	盒帶
	MESAWA 娛樂　發售日未定　價格未定　8Mbit	

哥倫布發現美洲大陸距離現在已經有 500 年了。這個「哥倫布・奇幻大陸」，是一個把哥倫布的冒險假設在一個想像以外的世界上發生的射擊遊戲。

奇妙世界中的過激射擊遊戲

「哥倫布・奇幻大陸」是一個異常激烈的射擊遊戲。主角是哥倫布、操作着那有名的帆船新達・瑪利亞號戰鬥。雖然是個使用帆船的射擊遊戲，但如果你以爲戰鬥舞台是在海上便錯了。事實上，這遊戲中的新達・瑪利亞號，是一架會飛天的帆船。遇上的敵人也是一些在 15 至 16 世紀時憑空想像的動物與植物。閣下這位哥倫布、要把奇妙也界的異形生物打倒、目標是發現一塊可以令人類安居樂業的新大陸。

發砲、發砲
不斷發砲!!

←近期少見的射擊遊戲。可以讓玩者破壞一下。

新達・瑪利亞號

↑這遊戲中的新達・瑪利亞號，是奇怪地可在天空飛行的帆船。

↑敵人都是以古怪的東西。相信不是來自這個世界的。

大危機…

擊沈!!

小小的歷史知識

1492年　哥倫布發現了美國大陸

在 15 世紀末期，歐洲一部份有學識的人們、想到大地是球形，向西方航海的話可到達印度。哥倫布 COLUMBUS 就是相信這種說法，在 1942 年乘上新達・利亞號開始海上旅程的。幾過了 70 多日辛苦的旅程後，到達了哈里弗海東部的島。哥倫布到死至都相信這地域是印度的一部份。仍然不知已發現了新大陸。跟着歐洲便迎接了大航海時代。

解釋舞台背景……

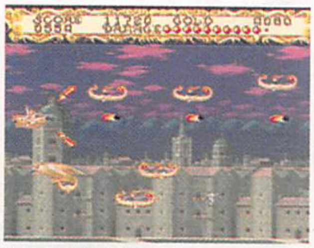
燃起了發現新大陸野心的，並非只有哥倫布的。他的名字是杜力艦長。他的目標是要令航海術得到飛躍的進步。他想出了一個裝置、能把自己的情緒送到自己的腦中，再把那情緒增幅而放出莫大的能量。不過，他的精神抵受不了那種能量、精神爆炸、歪曲的精神產生了各種異形生物。

←一個令人感覺奇特的世界。

→爲了解放這個世界、哥倫布也要戰鬥。

賺取 GOLD 來把主角機强化！

這個遊戲中，把敵人打倒時，除了分數之外，還會增加 GOLD 的數目。把版面完成後會進入商店中，可以使用那些 GOLD 來把武器强化的。可購買的武器同時有對空和對地兩種火力、共有 3 種。選擇容易使用的武器來戰鬥。



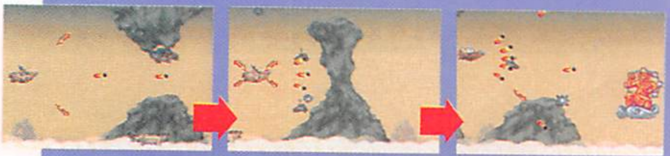
↑注意畫面右上，有 GOLD 的數値出現。把這個儲起來。

錨彈 安杜樽

以鎖鍊連接的子彈一邊回轉一邊發射。强化後鎖鍊會伸長。樽則會在地上旋轉攻擊。

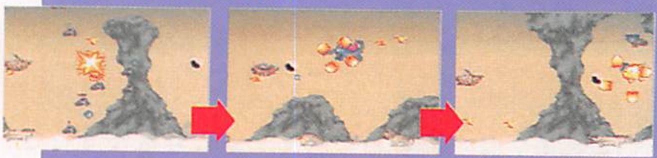
普通砲火 安杜飛彈

把通常砲火强化後變成可以向 5 或 3 方向射擊。飛彈可以向上下兩方射擊。



大砲 安杜火之鳥

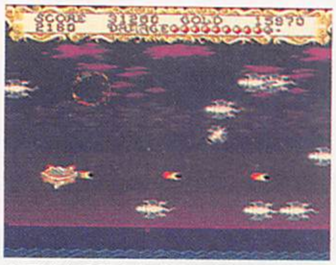
大砲在碰上東西後會發生爆強化後爆炸範圍會更廣。火之
下方的敵人攻擊。



介紹有神祕感覺的版面

海洋冒險版面

哥倫布的航海是從這一版開始的。化爲了歪曲精神體的杜力艦長，與各種生物融合之後不斷在妨礙新達・瑪利亞號的前進。這一版會從哥倫布由港口出發的地方開始，大部份都是在海上的戰鬥。至於來襲的敵人，是幽靈鳥與飛天小艇等古怪的生物。首腦方面分別是附上了杜力面孔的帆船與鯨魚。

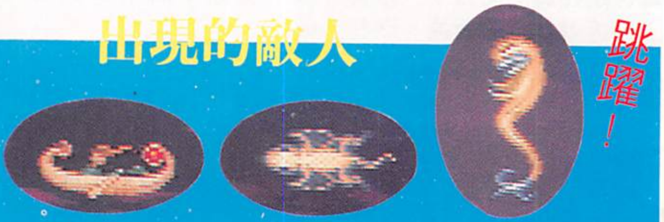


↑不斷有這種令人看了後不舒服的敵人出現。總之、難道只有不發砲才能令他們從畫面上消失！？

↑在畫面左下的，是一隻馬和魚合體的怪物。不時會向上方的新達・瑪利亞號攻擊。

←這一版在開始後初期是在港口鎮之內的。

出現的敵人



中首腦是戰艦

↑把戰艦的主砲破壞後，杜力的化身便會出現。非常恐佈！

大首腦是人面魚！？

繼續遇上各種奇怪的版面

大冰河版面

這一版是以大冰河地帶爲舞台。以反映着極光的天空爲背景，新達・瑪利亞號在進行戰鬥。到了版面的中段時，戰鬥的舞台會轉移到海中。

出現的敵人是海葵的怪物和人魚等海中的異形生物。首腦是一隻被冰封了的長毛象。由於牠會以意想不到的動作向新達・瑪利亞號襲擊、必須多加注意。

↑戰鬥的舞台轉到海中。看到了背景出現的極光嗎？

↑在海中也有各種敵人出現。都有着古怪的動作。

←這一版是從冰上世界開始。

出現的敵人

海葵

吓！人魚也會遇溺？

←把冰山破壞後、上方的人魚竟然遇溺了。

中首腦

←在龜的尾巴有一隻海葵！?

大首腦是隻長毛象

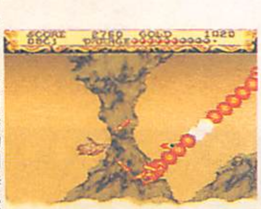
↑長毛象結成了冰塊。首先是解凍。

↑牠會使用鼻和大腳攻擊，注意！

↑再次沈下的長毛象，不要再見了…

日本版面

接着下來的版面是會以黃金之國日本爲舞台。在這個遊戲的設定中、日本正是在一個蒸氣電腦發達的戰國世界中。因此，會有不少機械化武士和巨大戰艦等阻礙新達・瑪利亞號的前進，執着地進行攻擊。首腦是個巨大機械人。這架穿了武士鐵甲的機械人，會進行 2 階段變化，向新達・瑪利亞號進行攻擊。


←全身紅色的龍來襲、主角會否死掉呢？

雷神出現

出現的敵人

這可愛傢伙是什麼呢？

↑如樹木精靈的敵人。

在日本式的城堡上出現了面孔！

←啊，從城中伸了一個頭出來。

←從口吐出像珠一樣的東西。

←今次是以鬼面來襲擊、夠了沒有!?

巨大戰艦登場

大首腦是巨大機械人

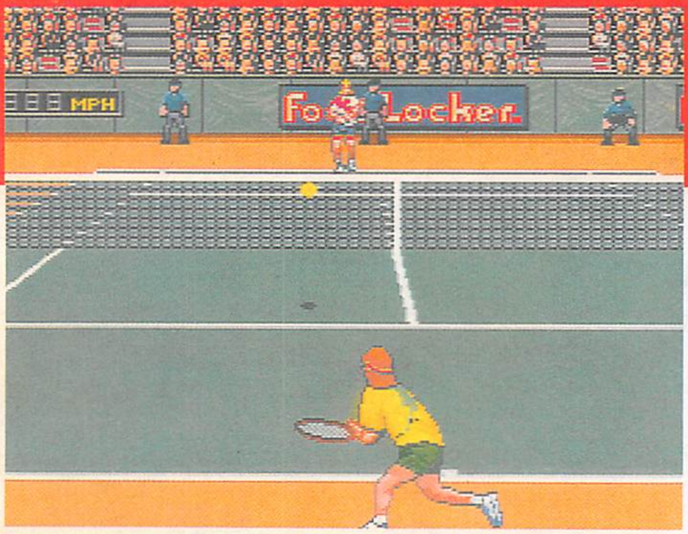
←越過了巨大戰艦會有大首腦在等着。

首先是向腳部攻擊

現在是約 50% 左右。請同樣的期待後半部份版

冒險不過是剛開始吧！期待續報！

緊急速報 2



Amazing Tennis

驚異網球

超級任天堂 運動遊戲 SPG 盒帶
PACK · IN · VIDEO 12月11日發售 8800日元 8Mbit

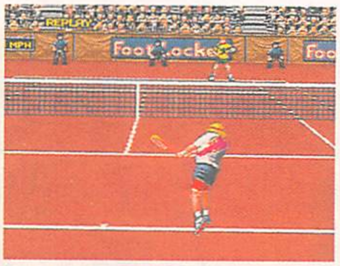
想不到、一個 3D 畫面的超迫真網球遊戲將要推出。因為是以實際網球手的視點來進行比賽，會令你更有代入感嗎！？

唔…，是非常有迫力的比賽!!

直至現時為止，網球遊戲，多數都是從 斜方向下望，或是從橫方為視點的較多。不過，這個「驚異網球 AMA ZING TENNIS」，是能以玩者視點的 3D 畫面。在球場上越走越細的人物，跟着是觀衆的聲援等，可以玩到有着以往從未有過這迫眞程度的比賽。不知不覺間，自己亦彷彿是眞正站在球場上作賽了。

至於玩法方面，則準備了對戰和錦標賽這 2 種。對戰是和電腦或朋友們玩的形式。在對電腦戰中，可以從 15 人中，選出喜歡的人物為對戰對手來玩。錦標賽則是以 15 名個性的人物為對手、要不斷勝出的形式。以優勝為目標作特訓！

←選擇球場的種類和擅用的手。



↑這是 3D 超迫眞網球的遊戲畫面。←球速亦一定會令你吃驚的。

看吧，看吧
我幾有型!?

能在錦標賽中勝利嗎？

這個遊戲中可以玩到 3 種類的錦標賽。在硬地，草地，泥地的 3 種球場上各自爭取優勝。在 3 種錦標賽中勝出後，亦即是指這遊戲中世界第一排名的寶座已經落在你的手上。由於不同球場有不同特徵。要在全錦標賽中勝出是相當困難的。稱霸 3 種錦標賽，把冠軍寶座取到手！

←以這種方法，可以調查敵人的特徵。

→在錦標賽中輸入閣下的名字很便開始比賽！！

告訴你操作方法！

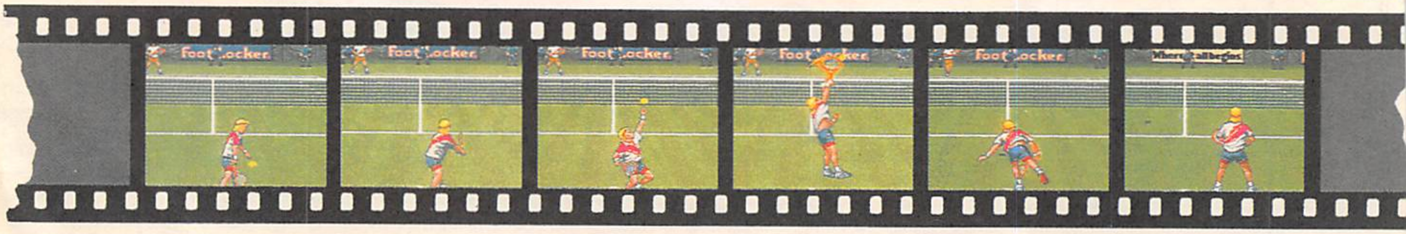
■ Y 掣
打出類似排球扣球技巧的球時使用。球會在網邊時突然掉下。

■ 十字掣
決定人物的移動和發球的方向。跟着，亦能控制擊球。

■ B 掣
開出發球、水平球、碰擊球、扣球等時使用。

■ X 掣
在想上網時使用。若善用這個掣、可以令對方被你控制。

■ A 掣
和 B 掣相似，在打出發球，反旋發球和反旋擊球時使用。



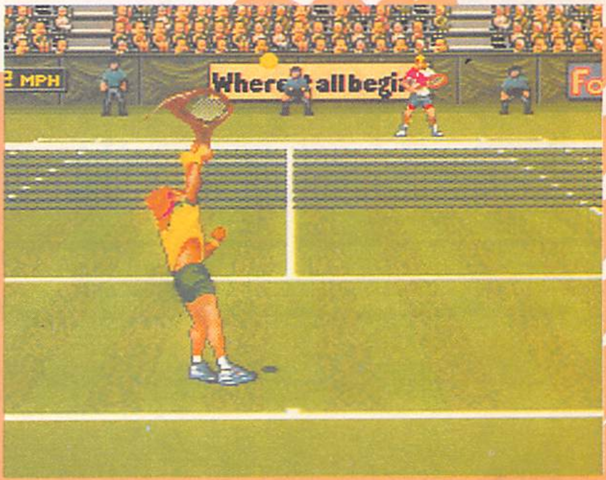
多姿多彩的動作令玩者吃驚!!

一個有 3D 畫面迫力的球遊戲，最重要就是要能把那種臨場感表現。以、我們就來仔細地看一下物們的動作場面。

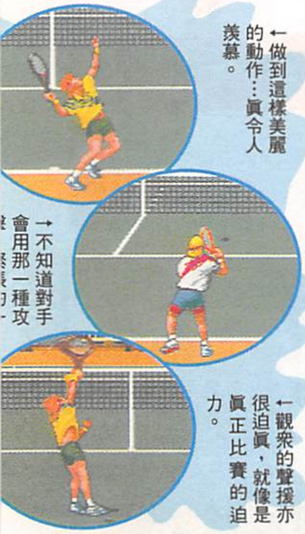
就如照片中所看到的一，人物們是以如看電視直那種有深度的畫面中向左右奔走。

登場人物們的動作，全部是以眞正網球選手的風格爲基本去表現的。所以，選手的動作都迫眞而且有迫力。在比賽途中，也會有特別的姿勢披露。

電視直播一樣!!



↑人物們一邊跳起一邊發球。由於是以眞正網球選手的動作爲基礎作開發，可能會發現不少現役選手的影子，好似張德……。

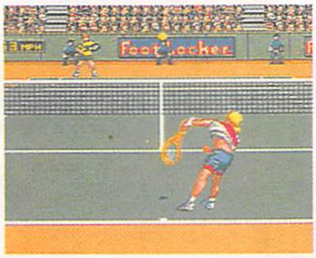


←做到這樣美麗的動作…眞令人羨慕。

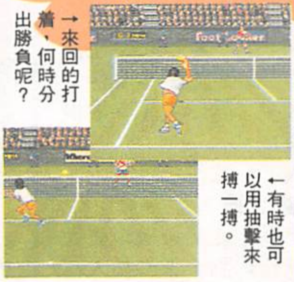
→不知道對手會用那一種攻

←觀衆的聲援亦很迫眞，就像是眞正比賽的迫力。

←由於球速很快，難以有休息的機會。

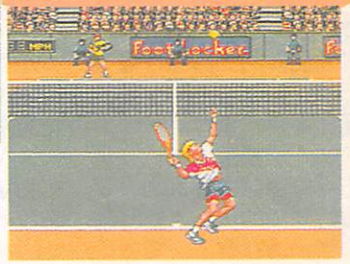


↑在設定畫面中、可選定人物是擅用左手的。



→來回的打着，何時分出勝負呢？

←有時也可以用抽擊來搏一搏。

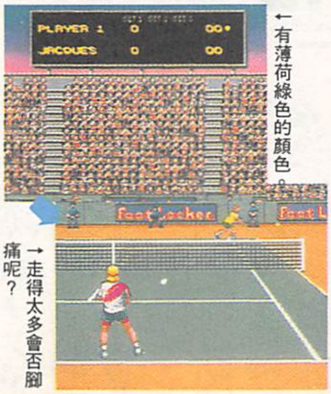


←發球時，要看按A掣的時間配合。

球場也有不同的種類!!

要令比賽有利進行，了各場地的特徵也是很重要。這裏我們會把有關這遊中出現的場地作簡單說。以柏油地製成的硬地，球速快，球亦能彈得很。相反，以草地製成的草場，球的反彈低，球速容變快。至於泥土場，由於面較柔軟，球會被食在地上，反彈的變化也會較。

硬地場



←有薄荷綠色的顏色。

→走得太多會否腳痛呢？

草地場

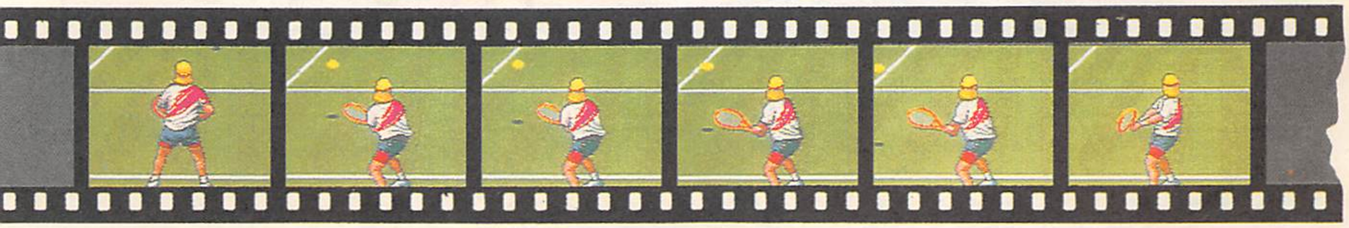
←連觀衆席也是像草地場的深綠。

→早點出板，巧妙地擊球。

泥地場

←有泥土顏色的場地。

→土地的場地容易把球食住。



開発状況

開發正順利進行，已完成了90%。請再等待一下。PACK・IN・VIDEO 石川先生

緊急速報

天舞 SPIRIT

超級任天堂

WOLF・TEAM　發售日未定　價格未定　12Mbit

移值自私人電腦作品很多都是對應了超任滑鼠的。這個也是其中之一。

是真實時間制的歷史模擬遊戲！

「天舞 SPIRIT」，是把一個在私人電腦中創下了熱潮成爲記錄的三國志模擬遊戲「天舞・三國志正史」改良爲超任專用移值作品。

私人電腦版「天舞」，是歷史模擬遊戲中初次加入了眞實時間制的作品。在時刻都在變化的狀況下、掌握着在多方面發展的戰況，把己方軍隊導向勝利。這種驚險，是一直以來歷史模擬遊戲中所沒有的東西。

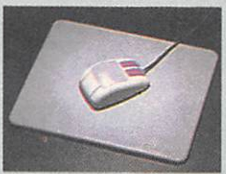
跟着，爲了令玩者本身能在最適合的環境中掌握着眞實間變化的戰況，開發了「M-VIWS」系統。M-VIWS，是一個玩者可任意打開視窗，隨時表示必要情報的系統。

在「天舞 SPIRT」中，亦把這 2 種系統移植了。而且，爲了能把系統以更完全的狀態玩到，會和私人電腦版一樣，可以對應滑鼠。

得到了滑鼠這種控制器，更忠實移植的「天舞 SPIRIT」。這個將會和以往的移植遊戲有另一番味道。

眞的要用滑鼠…

滑鼠 MOUSE，是一個在平面上移動時，可同時移動畫面內浮標來操作的方便控制器。現時可用到軟件雖然只有孖寶繪圖，但有對應預定的軟件則相當多。由於私人電腦的對應軟件只有一個。但到了將來…模擬遊戲幾乎都是可以使用滑鼠的，相信以後移植私人電腦的作品亦會增加。



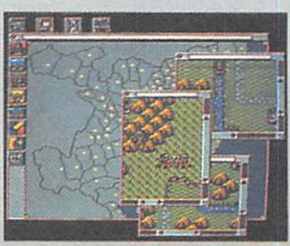
WOLFTEAM 的私人電腦遊戲「緋王傳」。會有對應滑鼠的移植嗎？

約 1000 人的武將登場！

↑武將的面孔對於能否令玩者投入是重點之一。

在這遊戲中出現武將數目是約 1000 人。當然，每一名武將都設定了政治、外交、人德等 6 種能力。而且，負責人物設計的，會是曾替日本版「WIZARDLY 巫術」系列作怪物設計的受歡迎插畫家末彌純。由他設計出來的武將，相信可以令玩者更投入。

在視窗玩花式



↑把視窗放置成方便自己的方法。唔，的確是爲用家設想…。

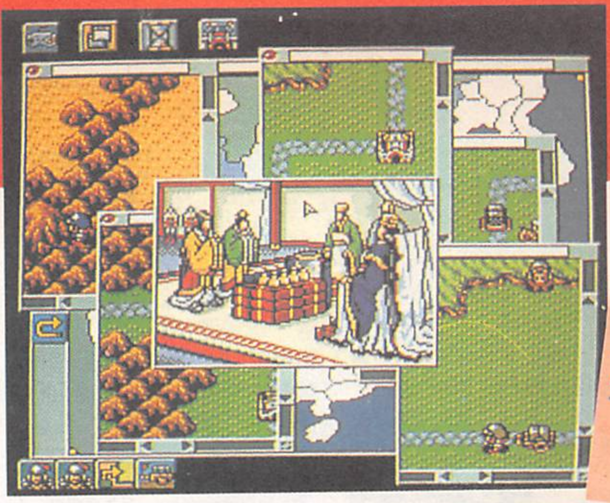
M-VIWS，是和一直來那種視窗系統不同，並非是在畫面上既定位置以既定大小來表示視窗，而是一種可以由玩者任意決定視窗位置和大小的系統。有了這系統後，相信可以在一種最適合自己的環境中進行遊戲。

M-VIWS 是什麼？

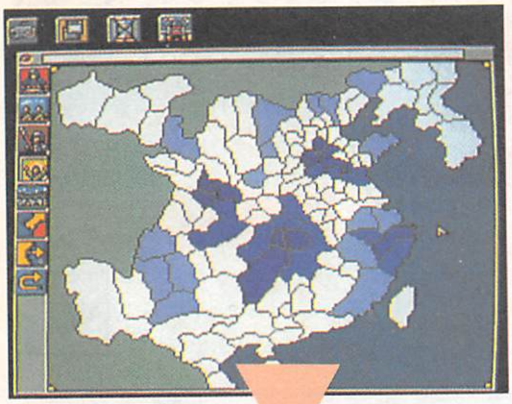
M-VIWS，正式名稱是 MULTI · VISUAL · INTERFACE · WINDOWS 即多重視覺介面視窗，是種新開發的視窗系統。

一直以來的視窗系統，都是在畫面上既定位置中以固定大小表示視窗的。不過，那樣的系統，對於必須要同時處理多個系統的眞實時間制遊戲是非常不便的。

在這一點中，由於 M-VIWS 能把多個視窗隨意在任何位置，大小中表示，操作的感覺會變得更易。而且，還具備了各種方便的機能。



重疊，再重疊！

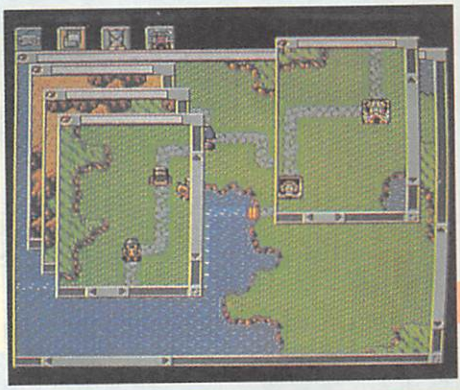


←這個就是基本上用來表示全中國的全體地圖。跟着是打開重要地點的視窗來看。

→這樣子把視窗打開後，便能以眞實間方法觀察各地域的動態。

←看着地域情報時，亦能檢查武將的資料。城與國家的情報等亦能同時表示。

並列方式可自由控制



→視窗多個同時顯示，若重疊在一起會很難觀察。

很難明白呢

在這種時候…

→把視窗的大小統一，可同時檢視多方面的戰況。

重新編排！

→把視窗並排成容易檢查的排列。

一個跟着一個！

戰鬥也是真實時間式！

「天舞 SPIRIT」，當然在戰鬥中亦導入了眞實時間制。遊戲中可能同時在多處地方發生戰鬥，非常緊張。

戰鬥方法亦和一直以來的歷史模擬遊戲有點不同。首先是決定給與命令的部隊，跟着選移動目標，最後給與移動命令。這樣部隊便會開始移向目標，到達目標後會自行開始攻擊。

↑用顏色分得很美的勢力圖。因爲如此廣濶，戰鬥亦容易同時發生。

↓對於快要開戰的地域，預先打開視窗便不成問題了。

隨便的移動…

↑給與行軍指令的話，軍隊會向移動目標前進。

↓和敵人隣接，發出戰鬥命令。要攻擊了！

好，攻擊了！

以史實為基礎人事・內政制度！

在「天舞 SPIRIT」中，亦導入了當時實際使用的官職制。因爲加入了這官職制，人材管理可以表現得更迫眞。

內政方面，首先是從把自己手下的武將封上大司農與司徒等官職開始。跟着，也有在時間經過後，國家的內政值會自動提高的系統。所以，便沒有了一直以來同類遊戲般玩者要不斷實行指令提高內政值的缺點，模擬出更接近現實的內政。

當然，把一個政治力低的武將從事內政，內政的數值亦會較難提高。知人善用，若做不到這一點的話，相信在「天舞 SPIRIT」中是絕對勝不了的。

內政的指令全部共 11 個。在人事、策略、外交等指令的配合下，已方內政亦能更充實。

主要的官職

在「天舞 SPIRIT」中登場的官職約有 30 個。大概分爲皇帝等的諸候，專門戰鬥的武官等 4 大類。

皇帝	皇帝是「天舞 SPIRIT」中的最高地位。成爲皇帝，把郡國全部統一，遊戲也會結束。
大將軍	手下將能就任的最高位官。要成爲第一軍總大將的武將，是一個要求有武勇能力的官職。
軍師	輔助軍的總大將，決定作戰方針等的官職，也可以看成是現代軍隊中的參謀一職。
太守	治理各地方的官職。太守的政治能力會對治安、文化上昇、人口增加等各方面有影響。是要求有高政治力的官職。
司徒	幫助諸候，管理政治的中央文官。屬於都市之下，一個會對該國整體政治給與影響的重要職位。
大司農	負責財務，會對每年 2 次的稅收與各郡國土地好壞上昇有影響。政治力高的武將，可給與他這個職位。
將作大匠	對城池規模上升有影響的官職。相等於現在建築大臣的職位。城規模變大了話，便可以購入兵器。
大鴻臚	所謂的外務大臣。外交時作爲使節，會影響和其他勢力的接觸及同盟等的成功率。當然是要任命給政治力高的人了。

內政指令

中央文官人事	向在都的武將進行官任命與罷免的指令。
地方文官人事	起用在野武將，任命爲地方上的文官。
徵発	從那郡國强制徵收金和兵糧指令。
外交	分成了結下不戰條約的同盟，以及提高友好度的購物
軍編成	全部共可編成 8 支軍隊。若編入了馬會變成騎兵。
情報	可看到有關指定郡國詳細情報的指令。
策略	有降低忠誠度的離間，以及把武將搶過來的調略等。
物資	在購入物資中決定用多少經費的指令
輸送隊編成	全部共可編成 8 個輸送隊。要決定兵士，兵糧等數目
增援	向戰鬥中的軍隊或城池派出兵士與兵糧支援的指令。
徵兵	就如字面一樣是把居民徵用爲兵士

軍指令

行軍	把軍隊移動的指令。若到達地點有敵軍或敵郡國，會顯示出進一步移動、追踪、攻擊的指令給玩者選擇。
解散	是把編成了的軍隊解散的指令。本來屬於那軍隊的東西，會加算在那個郡國之內。
作戰	和其他勢力戰鬥時可選擇的指令。作戰中亦分爲直接攻擊與長期包圍這些細節。
作戰變更	把現時給與戰鬥中軍隊的指令，由直接攻擊變成包圍攻擊、由包圍攻擊變爲强襲。
編成	把前線城池中軍隊再次編成的指令。若是把兵士、兵糧、馬、金這些東西數值改變，可進行再編成。
待機	把移動中的軍隊維持在該位置待機的指令。不過，若一直在待機的話，只會是做成浪費的。

完成率是 70%，希望大家喜歡使用了滑鼠的「天舞 SPIRIT」WOLFTEAM

THE NEW GAME

超級任天堂

CONTENTS

電腦騎士
CYBER KNIGHT

電腦騎士

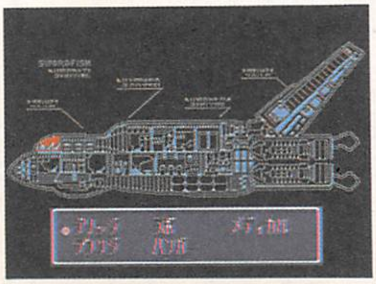
SFC TONKIN HOUSE 11月上旬預定 8900日元 RPG 8M

SNE 組制作的 SF 夢幻故事在 SFC 中登場。
是一個充滿魅力的 RPG!

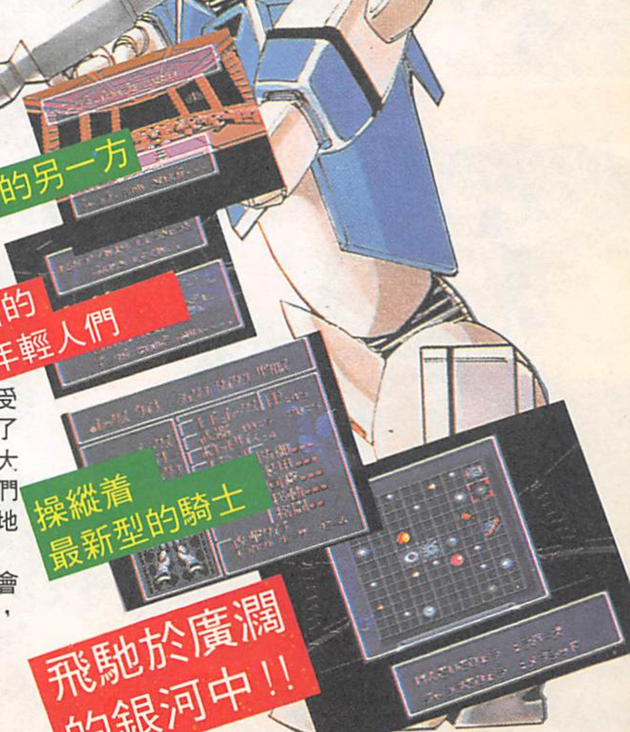
電腦騎士在無邊的銀河中活躍，一個充滿着 SF 魅力的 RPG 在 SFC 中登場

和這個無邊廣濶的銀河相比、看起來有着尖端文明的人類亦不過是很渺小。不過一班乘在最新型騎士 MODULE，精力充沛的年輕戰士們，看來卻比任何星星都要光亮。這個遊戲就是充滿了那種人類和機械魅力的 RPG。故事方面，是從主角們乘上的登陸艦劍魚「SWORDFISH」在進行作戰時受到宇宙海賊的攻擊時開始。受到了很大損傷的劍魚，以最後的力量大膽地進行了空間跳躍。不過當他們到達時、卻發現那處是離開故鄉地球相當遠的宇宙空間！

如果是你遇上這種狀況的話會怎樣呢。主角和其餘 26 位乘員，爲回到地球開始了大冒險！



↑劍魚號可作記錄，體力回復及機械的修理。這裏是冒險的據點！



在銀河的另一方

飛行着的年輕人們

操縱着最新型的騎士

飛馳於廣濶的銀河中!!

充滿威力的鋼鐵機械成爲閣下的分身，展開魅力的世界!!

遊戲中主要作各種行動的，是右方 6 名受過戰鬥訓練的人。他們會和主角組成 3 人的隊伍冒險。各人物都有自己的戰鬥力，從敵人殘骸中找零件的科學 SCIENCE，修理騎士的機械力 MECHANIC，以及治療人物的醫學力 MEDIC。編成能力平均的隊伍！

個性派人物操縱着强力的騎士！

主角
↑有戰鬥等平均的能力。

古尼爾
↑戰鬥力優秀、可靠的傢伴。

基利
↑敏捷度高、常能在戰鬥中先發制人。

撒伊
↑科學的能力很高。

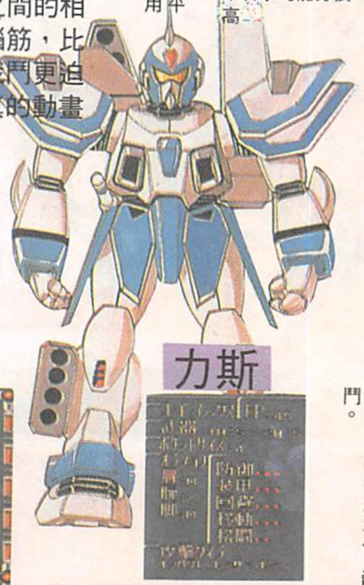
華杜
↑機械力高、修理要靠他了。

莉絲娜
↑醫學力高的白衣天使。

武器選擇與移動跟着是要掌握機會！

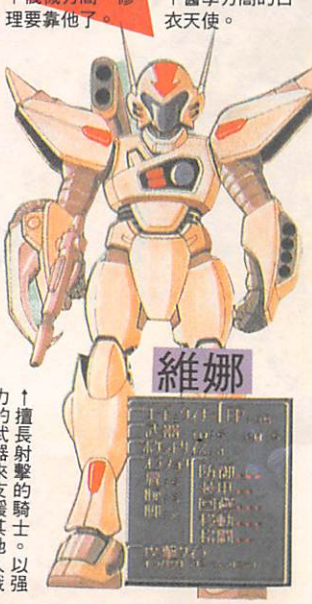
重視距離感的戰鬥是這遊戲的魅力。從顯示的指令中選擇了「戰鬥」後，跟着在戰場上移動騎士 MODULE。根據這時和敵人之間的距離，會自動決定攻擊方法，接近時是格鬥，遠離時是射擊。由於騎士各有擅長的戰法、若能作有利的移動、便能得到更有效率的勝利。所以在戰鬥中，一定要考慮到騎士的性能、裝備了的武器。以及和敵人之間的相克程度。玩者要動一下腦筋，比起單單只需選擇指令的戰鬥更迫眞。攻擊場面更會以迫眞的動畫表示，更有臨場感！

BATTLE



力斯

↓最新型的騎士。能力平均、容易使用。主角所用的機種。



維娜

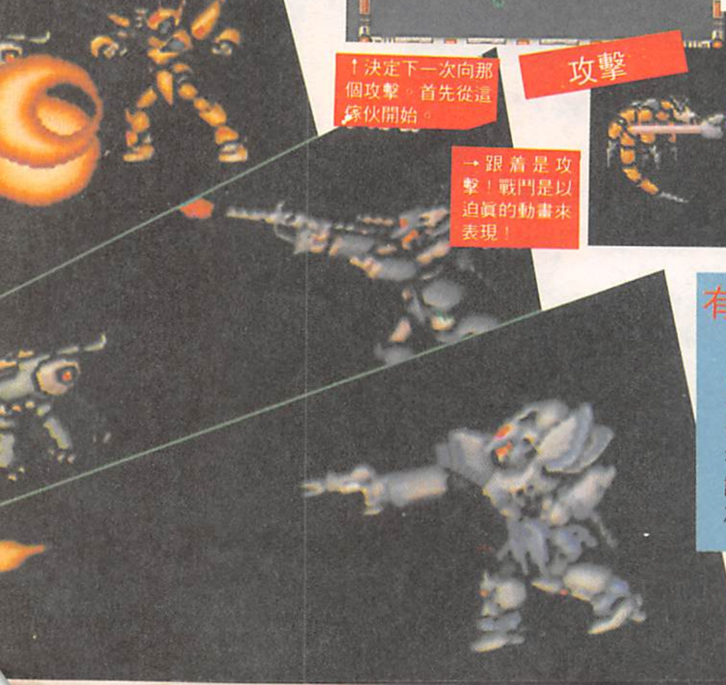
↑擅長射擊的騎士。以强力的武器來支援其他人戰鬥。

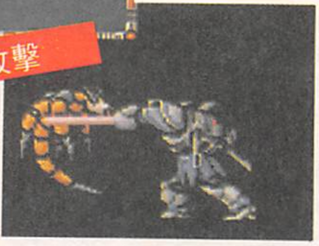
首先移動

接近敵人來作格鬥。即使是斜向觸敵人亦一樣可以格鬥的。

決定目標

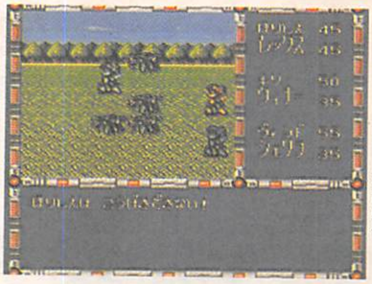
↑決定下一次向那個攻擊。首先從這傢伙開始。





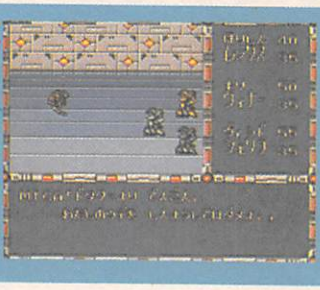
攻擊

→跟着是攻擊！戰鬥是以迫眞的動畫來表現！



←選擇遠距離攻擊時，若有敵人隣接是不能攻擊的。預計動作！

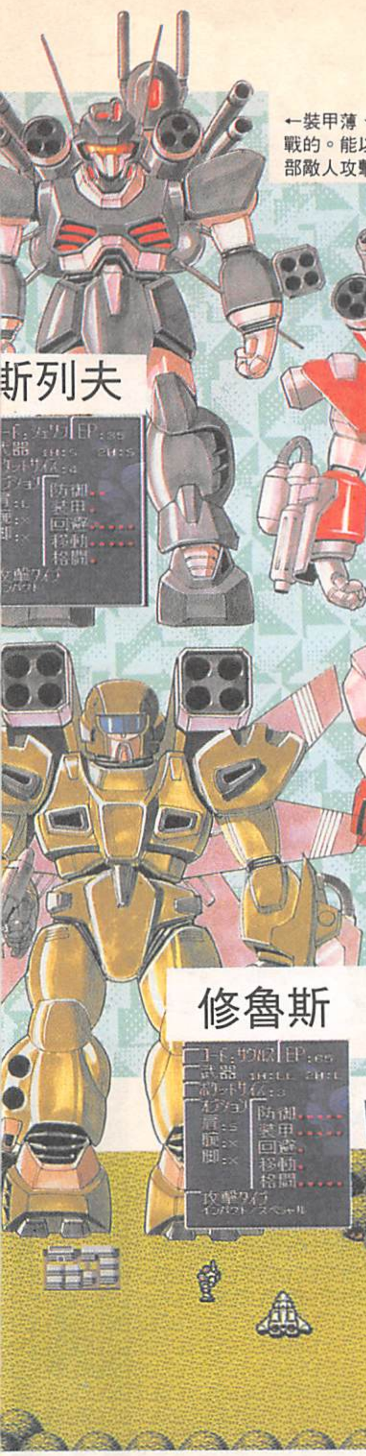
有時也會發生這種事

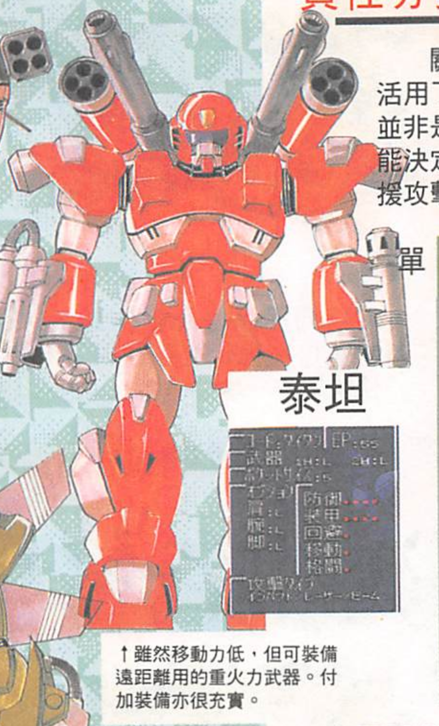


劍魚 SWORD-FISH 的主電腦 MICA。會作怪物名稱管理等輔助戰鬥的工作。這東西很喜歡開玩笑，有時會突然出現一些古怪的訊息。看來這班傭兵和電腦之間合作得不錯。

WEAPON

格鬥、支援、戰鬥的責任分擔在這裏決定





←裝甲薄、不是設計來作近接戰的。能以雙手用的武器向全部敵人攻擊。

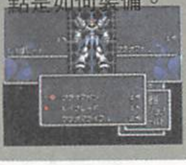
↑雖然移動力低，但可裝備遠距離用的重火力武器。付加裝備亦很充實。

↑格鬥戰中可靠的强力騎士。裝甲很厚，不易被破壞。

關於武器方面的系統。亦活用了 SF 類型的改良。這裏並非是以玩者拿着什麼武器就能決定是在前方格鬥或是作支援攻擊的戰鬥位置。基本上，是要裝備配合騎士 MODULE 性能的較好。這部份就要看閣下在機械方面的手法是否到家了。

單．雙手用的武器

武器中分爲了單手用和雙手用的 2 種類。單手用的當然能雙手同時裝備、但雙手用的只能是一件。不過雙手用武器的威力都會較大。這裏的重點是如何裝備。



新型武器開發

在戰鬥中打倒了的怪物中、有時是會發現新零件的。把這個帶到劍魚內的研究室，可以開發成新型兵器。

也有附加裝備

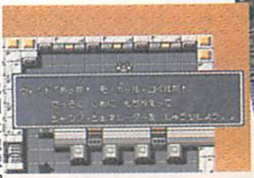
騎士除了基本裝備的武器外，亦能裝上强力的附加武器。不過由於這些武器有使用次數限制。最好是在對首腦機械時才使用。畫面亦特別華麗！

STORY

首先是從找尋知性生命體來開始旅程

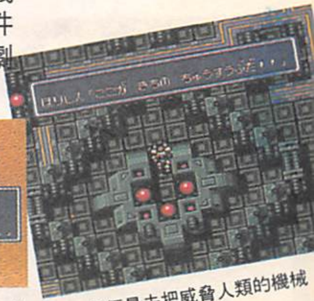
在跳躍飛行中失敗的劍魚號，跳躍機能亦同時損壞了。爲了得到修理用的零件而找尋智慧生命體是最初的目的。全部劇情也是從那裏開始的！

←在附近的星球發現了一個鎭。會有什麼人嗎？



←想不到他們是地球的移民集團。可以從他們口中得到不少情報。

↑這樣便能修理跳躍機能，太好了！

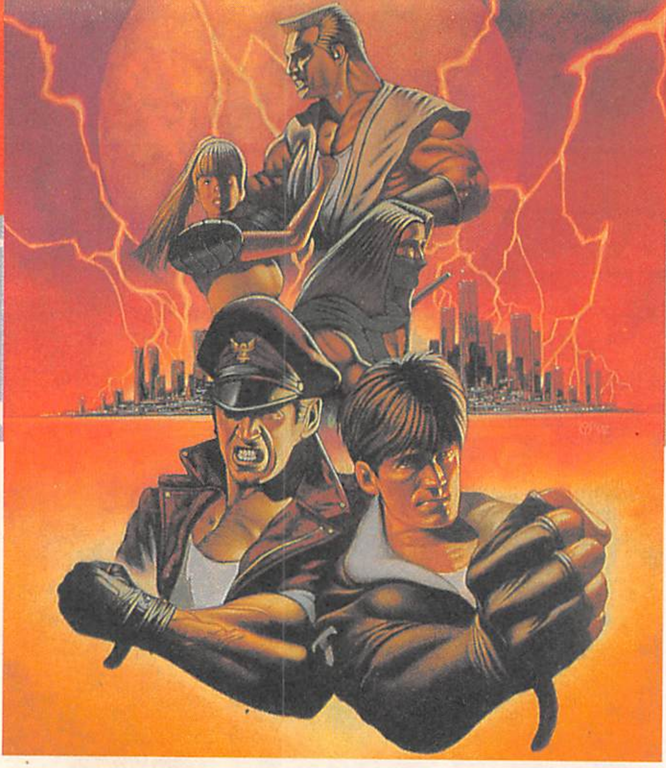


↑跟着便是去把威脅人類的機械軍團擊退。能勝嗎？

CHECK! 從 SNE 組．安田均先生的訊息中 SFC 版「電腦騎士」的魅力是？

往來自各種惑星，有着和不同型式外星人相遇的科幻故事遊戲的趣味，以及充滿着電腦裝甲「騎士 MODULE」中戰略性刺激的「電腦騎士」CYBER KNIGHT」。今次的 SFC 版中、爲了回應「遊戲有趣但很快結束」這種意見，在故事部份中會追加數個新情節。雖然與究極敵人狂戰士之間的激烈攻防沒有變，但也會有主角意想不到的發展。騎士的戰鬥，仍是慣用的以敵方得來的部份令自己可一直變强。從絕望的情況中奪回地球，請大家加油。

←SNE 組是日本的 RPG 著名組織安田均先生更是重心人物之一。



緊急速報

RUSHING BEAT 亂

快打刑事・亂

以打鬥爲題材的動作遊戲「快打刑事 RUSHING・BEAT」在强化之後回來了！大家今次一定可以痛痛快快地打一場的！

超級任天堂　動作遊戲 ACT　盒帶

超絕格鬥野郎再次和各位見面！

以能夠 2 人同時玩加上有多種動作而受到歡迎的「快打刑事 RUSHING・BEAT」，續篇終於要推出了。今次當然亦能夠 2 人同時玩。除了前作中大家熟悉的主角諾頓和比魯多之外，今次最大的魅力是增加了 3 名有個性的新人物供玩者選擇。增加了前作中所沒有的反擊技與追擊等新要素，動作變得更深奧了。今次我們會把人物和版面雙方都介紹一下的。

STORY

由於諾頓與比魯多的活躍而消滅了積高組織已有 3 年日子了。但是，由諾頓開設的格鬥士培養館的 3 名同伴，有一天忽然失踪了。追尋 3 人 的足跡，發現了在 NEO・ San Francisco 灣內的人工島中有一個謎之組織。

把同伴救出來

←惡之組織再現。難道這世界是眞的不能得到和平嗎？

→雖然是同伴的樣子，一樣不會留情的。不是你死便是我亡。

敵方是複製人

從 5 人中選出使用的人物

可以在「RUSHING・BEAT 亂」中可以使用的人物全部共有 5 人。由於他們每一個都有强烈的個性，要選出一個適合自己的人物。

諾頓

在積高事件後辭去了警察的工作，開設道場致力培養武道家。擅長以武術戰鬥。出招及拳速都很快。

比魯多

曾經和諾頓組成拍擋辦案的警官。現在仍繼續警官的工作，有空時也會充當諾頓道場內的客席指導員。擅長摔角技。

羅杜・J

有在日本學過柔道和骨法的經驗，被對日本武術關心的諾頓勸到武館中。雖然速度較慢，卻是位有强力投技的人物。

華斬

動作輕快及能使用忍法，擅長游擊戰法。好像曾經是屬於 CIA 的間碟活動指導員。戶薩流忍法體術的專家。

雲迪

聽到諾頓武館的傳聞而參加。志願是成爲女子摔角手。擁有外表所看時想像不到的力量。擅長摔角技，腳踢系的攻擊很强。

遊戲形式全部共有 3 種

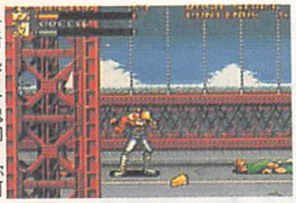
1P 形式・2P 形式

在這個「RUSHING・BEAT 亂」中可以選擇的形式有 3 種。擁有劇情發展的 1PLAYER 形式和 2PLAYER 形式中，都是選擇了人物後把版面中出現的敵人一邊幹掉一邊前進的。另外，由於在過版時是可以再次選擇人物的，也可以配合版面的特徵來改變戰法。也有把出現的道具拿起投出的特別攻擊方法。前作中受到好評的憤怒形式當然亦保留了下來。怒氣爆發時便要全力攻擊。

←這個是版面的全體地圖。相信這些地方之內都充滿了敵人。全身而退的機會相信很低了。

戰鬥開始!!

↑ STAGE 1 是市街戰。敵人會從四處出現。



←看見了一塊肉，你可以吃掉它、也可以當武

憤怒形式仍健在！

↑這個就是傳聞中的憤怒形式。受到一定的損傷後身體會閃着紅色、提高攻擊力。過了一定時間後會復原。

都是用伴的翻版

↑在版面最後要面對的、是失踪了同伴的翻版貨！

←把對手幹掉了。

←過版時的畫面由於是開發中版本，所以是英文的。

VS 形式

這個是爲一些希望能作一對一激烈戰鬥的格鬥迷特意設下的形式。可以與電腦對戰或是和朋友對戰。當然，也可以用同一人物來戰鬥的。前作因爲只有 2 人，看起來可能有點寂寞，今次由於有 5 人，玩起來可以更有趣了。亦因爲設有了能改變控制器按掣分配的 CONFIG 形式，把按掣分配到最適合自己的位置上，對控制會更有幫助。

同一名人物亦能夠同時出戰雙方

↑不同顏色人物的對戰。實力相當的 2 人會戰鬥得更爲激烈嗎？

同伴之間

←平常很要好的朋友也能對戰。就像在發夢一樣。

←對戰結果。這是只有勝負的世界。

令人高興的技巧

↑被這一招擊中，雖然是有點高興…。不過，當主角被撻在地上時，相信再也笑不出了…

能夠做的事就只有輸入指令

在全 4 版中全力以赴

STAGE 1

首先是用來熱身的版面

STAGE 1 是來給大家熱身用的，所以能比較輕易的前進。不過，在途中出現的一些穿上機械服的傢伙要特別注意。被他捉住的話會受很大損傷。

↑也可以拾起武器。令攻擊範圍更廣更安心打人

→也有在狹小的下水道中戰鬥。在這裏被包圍便大件事了。

←捉住後再拋出對手。但單靠這一招不行的。

STAGE 2

地雷陣亦會出現

在訓練場內，四處都設置了地雷的。雖然踏上了會受傷，但若能把敵人打到那裏，亦能反過來利用地雷殺敵。也會有升降機出現。

↑如森林般的訓練場。這裏也會有敵人出現。

↑把敵人打到地雷之上。自己當然不要踏上去了。

STAGE 3

有各種設置的版面！

由大廈天台開始的版面。在開始後會是向左的卷軸，必須注意。另外，若走錯地方是會掉下去的(跳樓…)。在大廈中有着各種陷阱等待着主角們。

←大廈的屋頂同樣狹小。更有可能會掉下去…不要想了

→鐵架之上、大量敵人突然出現。

↑站在陷阱和陷阱之間令敵人上當。不過也有些敵人會避開。

STAGE 4

在最後遇到的敵人會是…

最後的版面是以一架飛機之內爲舞台。在這一版的最後，會遇上今次事件背後黑幕。不過，在到達那裏之前，一定要先突破數之不盡的陷阱才可。

↑最初是以飛機頂爲戰場。由於地方狹小，不要作過份的追擊。

→從背後看到一架先進的機器。看來並不簡單。

→背後看到一些像是實驗體的東西。

華麗的必殺技大巡禮!!

各人物都擁有自己的必殺技。使用必殺技會一時間減低體力、雖然相隔一定時間後可以回復。但由於若在這段時間內攻擊是回復不到的，所以要注意這一點。若在體力回復之前再使用一次必殺技也是同樣情況的、這時只能回復最後在使用必殺技的體力份量。眞正危險時才好使用。

諾頓

↑連環衝擊時，連續使出的重拳。

比魯多

↑爆斧拳、强烈的一擊。

羅杜・J

↓雷電擊。就如它的名字般，是產生電擊的技巧。由於攻擊範圍很廣，是應有效運用的技巧。也能補足動作慢的缺點。

華斬

↑羅身裂火斬。攻擊範圍很廣。

雲迪

開発状況

現在已完成了約 80%。正在以年尾推出爲目標在開發中。希望大家滿意。 JALECO 森田先生

緊急速報

大爆笑 人生劇場 JINSEI GEKIJOH

一個在任天堂推出過的「爆笑　人生劇場」。今次會在提高水準後在超任中推出。

SF 超級任天堂	圖版遊戲 BOARD GAME	盒帶
	TAITO　12月25日發售　8500日元　容量未定	

世界上，沒有錢是萬萬不能的！

這個遊戲的目的，簡單來說即是儲錢。跟從停下方格上的事件來前進，以各時代終點和獎金爲目標。跟着，到最後有最多錢的人便得到勝利。遊戲並不只有圖版遊戲，亦充滿着賽車和射擊等迷你遊戲。與一班朋一起玩，一定能大家開心的。

←人物和周圍的景色都很美，非常可愛。

→任天堂版中也有的天神。他也會在超任版出現。

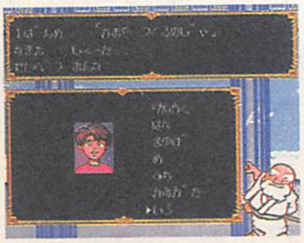
←經過了漫長的道路來到終點了！人物亦開心起來。

↑第一位到達終點的人，可轉動輪盤得到獎金。

↑第一名可以得到這麼多錢。好羨慕呀！

愼重的製造面孔

在遊戲開始之前，是可以設定自己棋子人物的樣子的。這部份的變化比任天堂版更大，也可以設定一些現在最流行的髮型。面孔當然亦能自由組合了。好，創造一個自己專用的棋子吧！



↑可隨玩者喜歡弄一個可愛或古怪的面孔。衣服的顏色亦能選擇。

↑既然是代表自己的，當然最好是有型一些了…

購買道具

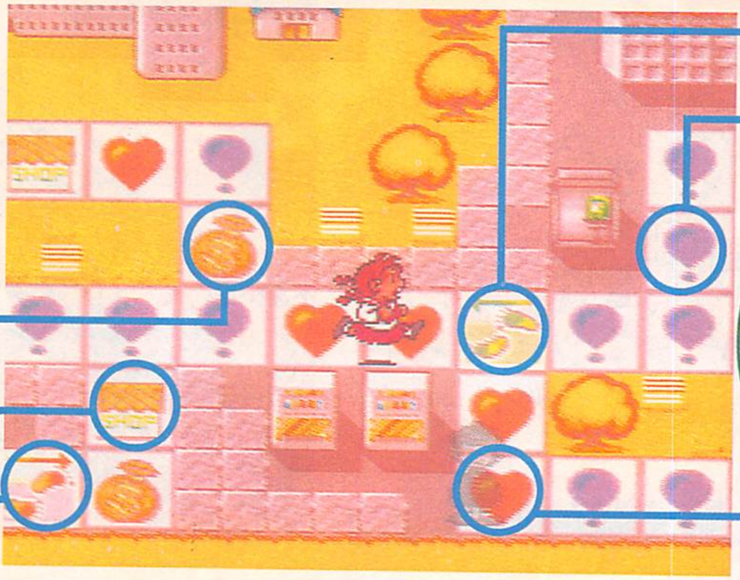
在圖版上的某些地方，有着會售賣方便道具的商店方格。爲了能得到優勝，這商店一定要多加善用。

↑店內的叔叔經常都在睡覺，由婆婆做生意。

そうがめ	可令自己以外的人輪盤數字全部變成 1
かめ	可令自己以外的人輪盤數變成 1 或 8。
一か八	使用這個會令輪盤數字變成 1 或 8。
ぐるぐるめがね	可以令輪盤的回轉變慢。
ぐーぐー薬	能令走得最快的人暫停一次
あともどり薬6	能令走得最快的人退後 6 格
あともどり薬9	能令走得最快的人退後 9 格
カミナリ	雷會打中其中一人，令休暫停一次。
タイフーン	可用這道具把自己眼前的人吹走。

人生是有起有跌才刺激的！

遊戲中共準備了6種方格。在圖版上，四處也有分叉路出現。分叉後的方向是能自由選擇的。選擇捷徑時間中也會停在意外格上的。單是意外的方法，便早已準備了數種事件了。



■錢
幼年期是零用錢，青年期是人工，老年期退休金。

■商店
停在這裏時，可購入一件方便的道具。

■再前進
可以令你再前進一格，令人高興的格。

■退後
必需要退後一步才可，令人
的方格。

■不幸
和幸運相反，會遇上不幸事
恐佈方格。

■幸運
會遇上能提高魅力，明朗或
的好事。

人生是有趣的

1 嬰兒時代

遊戲是由嬰兒時代開始的。一個嬰兒亦做不了什麼，這種嬰兒的事件亦多數是自己跌傷要救傷車送走。由於自己受傷是會降低明朗與運氣的，所以要多加注意。

↑呀，放不到……失敗了。明朗值亦降低了。

←由於是嬰兒，畫出這種畫已經是天才。

↑嬰兒是不喜歡爸爸抽煙的。精神值減5！

↑拍拍拍……在圖版上爬行的樣子非常可愛。

2 幼稚園時代

以幼稚園玩具爲背景，有一塊可愛圖版的幼稚園時代。事件方面也是和爸爸玩或是在幼稚園發生的事。有時候，初戀也會在這時經歷的。

↑雖然在幼稚園，已經像個大人般。

↑→夢見成爲了海賊……原來是撒了尿……慘了…

3 小學・初中時代

6個時代中，最長的地圖是小學。初中時代。貪快的人，可以在這裏找尋星探，盡快決定職業。除了每個月的零用錢外，停在幸運格時也可以得到臨時收入的。

↓這時代的圖版非常長。方格亦會隨着時代成長的。

←嘩，救命呀！火燭呀！房子和零用一起被燒掉的可悲事件。明朗值下降！

→也可以在相撲大會中出場。加油！

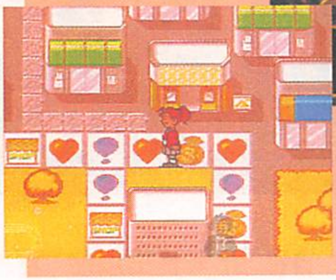
↑還是很年輕吧，但已經開始拍拖了

4 高中時代

繼老人時代另一個最短
時代。因爲圖版很短，只
利用道具令其他停下來，
上就能走到終點。這裏也
很多後退格。有時候更會
爲前進格數太少而被困着
。這裏準備了很多有關戀
、旅行及課外活動組的事
。

開心的年代

↑食呀、食呀、食呀，明朗值隨即增加！魅力亦增加了！體重亦……



←高中時代的地圖很短，很快便會結束。享受這青春時代吧！

↑現在的高中學生都眞的很有錢。單靠兼職也有 20 萬日元 C 超過港幣 $12000)，但總應該儲下一些吧。

5 社會人仕時代

決定職業，開始新的學
，遇上很多新事物的。是
個社會人仕時代。在這時
中，會變成是做工而得到
資。因此，錢的方格比其
地圖多很多，是儲錢大好
會。

→也有可能會變成政治家。

↑地圖的景色亦變成了辦公室區。事件也是些成年人常遇到的。

←工資和高中時代差別不大……

剛才還是一名年輕人…

↑棋子亦從剛才的小男孩，小女孩變成美男美女(？)

6 老人時代

最後的時代是老人時
。這時代是非常短的。在
版途中也準備了可以走捷
的車。若從捷徑走的話，
更快到達終點。以往是收
零用錢和工資，老人時代
是變成領取養老金。

→做了老人，要靠養老金過活了。嗚……

←不少事件是很慘的。

有命捱到……

←嘩！遇溺了！爲何到了老人時代仍是頭頭碰着黑呢？一定要玩到最後！

開発状況

已經是100%的完成……
心心的玩這遊戲 TAITO 川島。

與朋友們在迷你遊戲中決勝負！

這這超級任天堂版中，和任天堂版一樣是準備了 4 個迷你遊戲的。若有 2 名玩者在特定的方格中相遇，便會開進行迷你遊戲。與停在同一方格的人決勝負，勝利時可獲得獎金。多些向迷你遊挑戰，奪取獎金。

猜拳遊戲

↑在幼稚園時代玩的遊戲。猜拳的方法不用提了吧…10 次定勝負。

足球遊戲

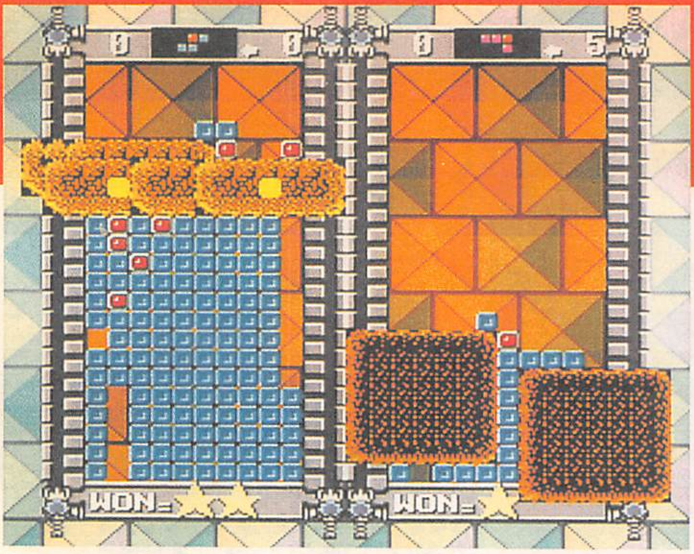
↓可在小、中學時代玩到。是 5 次射十二碼。射入較多的一方可得勝。

DARIUS

↑可在高中時代玩到的射擊遊戲。 60 秒內打倒敵人較多的一方便能得勝。

賽車

↓社會人仕時代玩的遊戲。二人同時開始，先走完 4 圈的人勝利。



緊急速報

TETRIS2 +BomBliss

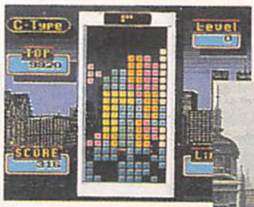
SF 超級任天堂 | 鬥智遊戲 PZG | 記憶盒帶
B. P. S　12月18日發售　8500日元　8M

自從 '87 年推出以來，持續流行了一段長時間的「俄羅斯方塊」。今次終有加入了「Bom Bliss」，對戰的强化版在超任中推出。

美麗的畫面，出色的音樂

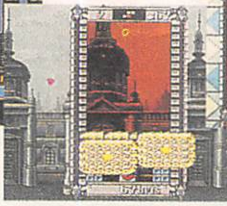
在一個作品內有 2 個鬥智遊戲的「俄羅斯方塊 2 ＋ BOMBLISS」會在超任中登場。「俄羅斯方塊」和任天堂版相同，有 3 種玩法和對戰。在「BOMBLISS」方面，除去了能自行創作圖版的版面設計形式，取而代之，加入了需要有靈活頭腦去取勝的對戰玩法。

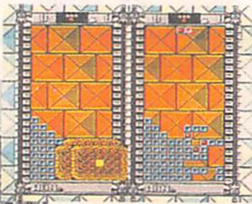
超任版中比任天堂强化了一大截的 BGM 和背景，令所有看到的人亦吃一驚。連方塊掉下時的效果音，亦變得更有迫力和迫眞了。



↓準備了很多風景畫式的背景。

↑背景美麗嗎？遺憾是未能在這裏聽到效果音！





↑新增力了可對戰的「BOMBLISS」。令爆彈爆炸。

「俄羅斯方塊」的這裏有了變化!!

在超任版的「俄羅斯方塊」中，可以看到會卷軸的背景和俄羅斯風格的風景。連對戰形式亦準備了數種背景。對戰得勝時作爲記號的笑口面，也增加了前作所沒有的表情。哭着笑着或是一個怪樣子，都令玩者覺得他更可愛。

←選擇玩法，決定水準後便開始遊戲！

各類形中……

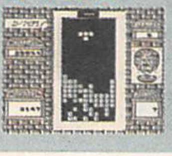
A—TYPE

←和前作比較，超任版果然美麗很多。

B—TYPE

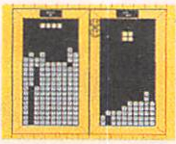
←方塊的顏色亦變成了粉彩調子。

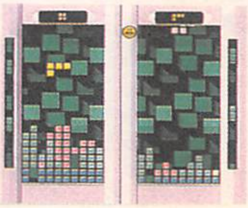
C—TYPE



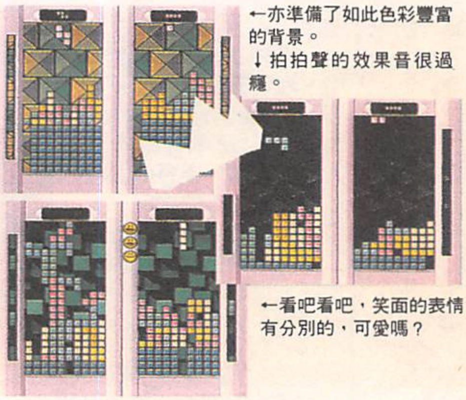
←令人覺是在看眞正的夜景。

在對戰中……





↑→和前作的比較。顏色和設計都有了改善。



←亦準備了如此色彩豐富的背景。

↓拍拍聲的效果音很過癮。

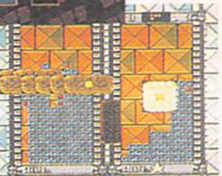
←看吧看吧，笑面的表情有分別的，可愛嗎？

加入了兩人對戰強化了的「Bom Bliss」

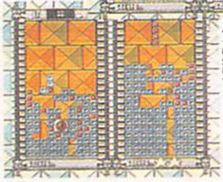
對戰非常好玩！

「BOMBLISS」的規則簡單。和「俄羅斯方塊」一，是要把整行方塊排好。過，單是這樣是不能消去塊的。玩者要在橫排行列埋下爆彈，令方塊爆炸消。

←可設定自己消去的方塊送到對手處。

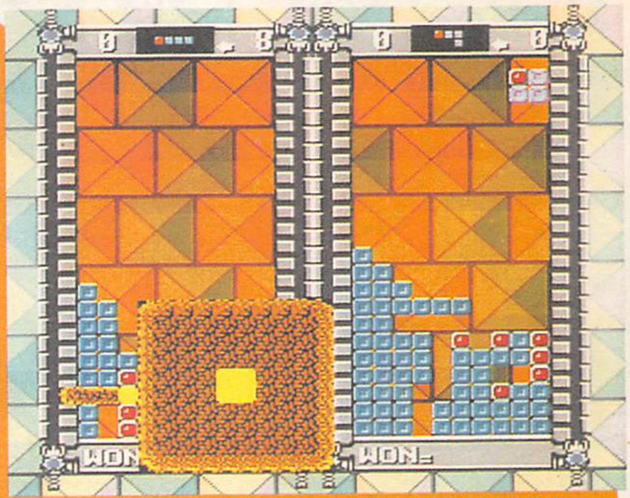


→大爆彈的破壞力很大，可消去很多方塊。



←若在橫直各放2個，總共裝上4個爆彈，便能製造大爆彈。

這就是快感了！



↑呯拍！感覺實在太好了！在這裏爆炸消失的方塊，全部都會轉給對手。看來對手會很頭痛了。

單人玩的部份亦升級了！

比賽

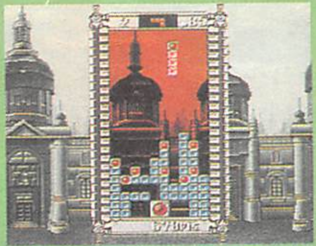
在一百組方塊之內要把畫面上方塊全部消去的比賽形式。超任版中除了有等級提高和方塊下降速度加快外，更會經常出現一些形狀複雜難以放置的方塊。

←任天堂版的比賽形式。準備了數種背景。

→就如照片般的背景。

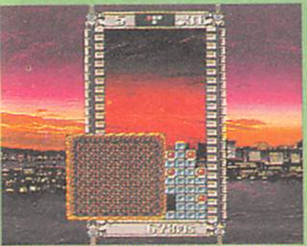
拍

隆……



↑也有背景會作卷軸的版面。玩的時候便會知道。

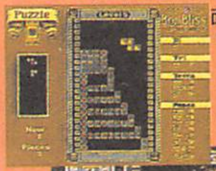
↓由於得分會記錄下來，可以朋友鬥多分數了。



↑若方塊和爆彈組合適當，可以很快過版的。

鬥智

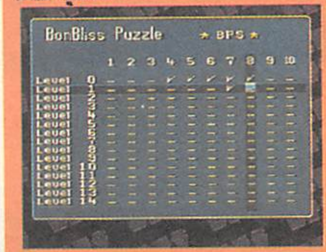
任天堂版中也有的鬥智形式。把規定數目的方塊全部好好的組合起來，目的是要把畫面上的方塊全部消去。任天堂版時這裏是有100版的。不過今次更加利害，共有150版之多。呀，要全部完成的話，可能腦汁也會用乾……



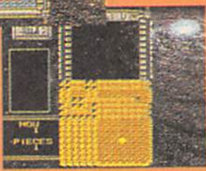
←任天堂版的鬥智形式。準備了很多困難的畫面。

→用2個方塊令全部方塊消失。

↓完成了的版面會有的記號。是最考頭腦的形式。



←也有這種有的趣的版面。爆彈的排列很像眼和口。

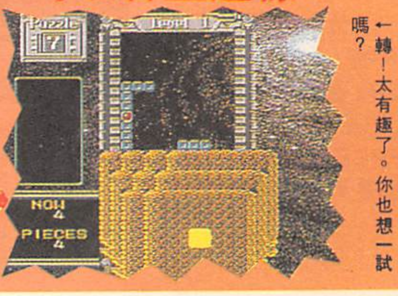


→可以這樣一口氣令全部方塊爆炸。

可以幹至這樣！

←有一個很大的爆彈。

→爆的時候相信很精彩。



←轉！太有趣了。你也想一試嗎？

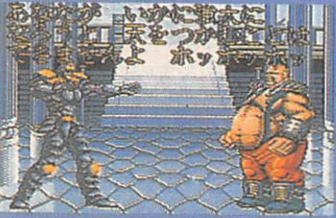
開発状況

B.P.S 松方。

超迫力格鬥動作遊戲
男子漢各自跟着宿命去戰鬥！

北斗之拳6

北斗之拳6



激鬥傳承拳　霸王之道

在核戰爆發後的世紀末亂世，爲了各自的野心和宿命，有一班男子在戰鬥——一場以迫力效果進行的戰鬥。運用奧義把對手打倒！

11月20日發售預定
東映動畫　8900日元

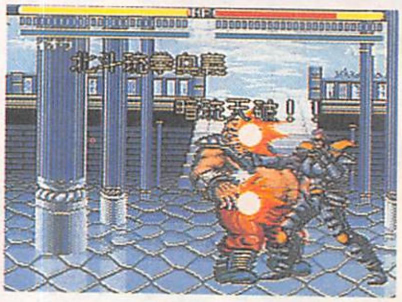
12M
CONTINUE
動作遊戲ACT

在對手倒下之前，要不停戰鬥

這個「北斗之拳6」，是個從原作的漫畫中，挑選了特別受歡迎的人物製作的格鬥動作遊戲。各人物的實力由於都是和原作不相伯仲的，和任何一個對手戰鬥都是一樣激烈的。

IP玩法中有選出人物的故事形式，跟着在2P中，可以互相選出喜歡的人物作對戰。

↑巨大人物進行大迫力的死鬥。



→將奧義發揮至極限，打擊對手。

迫力的動畫
令你手中冒汗的效果

這個遊戲的最大魅力，是巨大人物的迫力動畫。若留心地看遊戲的細微地方，會發現是有各種效果的。

↑在戰鬥之前會有這種示範場面。

呀撻撻撻撻……！

↑不單只有動畫，連主角的叫聲也可聽到。

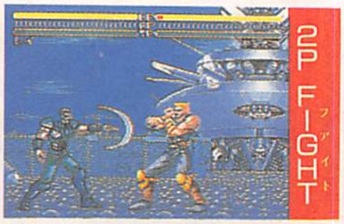
奧義炸裂!!

↑健次郎的奧義出現！名字也會出現，更有氣勢。

玩法有3種類
也可以作對戰

分別是選出喜歡的人物，和餘下7人戰鬥的故事形式，以及是自己選擇對手練習的FREE FIGHT。跟着也是可作2P對戰的。

↑選出喜歡的人物，與剩下的人物戰鬥。



↑人與人的對戰玩法。遺憾是不能用同一人物對決。

↑可以和喜歡的電腦人物對戰，可用來克服强敵。

利用招式·放出奧義

在和對手戰鬥時，單是胡亂出招是沒有用的。要掌握着進攻和防守的時機，看準機會再施以特殊攻擊。另外，在氣力充實時才能使用的「奧義」，也是重點之一，戰鬥時要經常留意着畫面上方的指標才可。

↑要先使用小技，然後才能使出奧義。

↑部份人物有遠程式器可以使用。

↑有時候防守也是很重要的。

用基本招式進攻把力量儲起來

所用的招式擊中了對手後，使用奧義所必須的AP指標會增加，令氣力儲下來。當這AP指標滿了時，就是把奧義一口氣進攻的機會。在這之前，仍是要靠小技和特殊技攻擊。

↑在AP增加之前，是靠基本技和特殊技的。

指標的看法

■HP指標
表示人物體力的指標，這個沒有了便即是輸掉。

■AP指標
指標有2階段，各有可以使用的奧義。

■TP指標
只有特定的人物，按R掣可儲下這指標使用特殊技。

準確的攻擊堅固的防守

雖然擋住了對手的攻擊亦一樣能增加AP指標，但若擋不到的話，除了受傷外，AP指標也會減少。另外，由於這一方面的攻擊若被對手擋住時也會增加對方的AP，所以應避免無謂的攻擊、專心防御。

↑把握進攻和防守的時機，是戰鬥的基本。

在進攻時要一口氣

↑在有機會攻擊時，要毫不客氣的攻過去。

令防守變得堅固

↑在對手攻擊時，要全力防御儲下AP。

儲起了力量後可使用特殊技

有部份人物在按着R掣時，是可以儲下TP指標的，儲起了指標後，便能使用特殊技。

↑按着R掣來戰鬥。

眞空波！

↑儲下TP可使用特殊技。這就是利恩的眞空波。

北斗百裂拳!!

↑健次郎以特殊技北斗百裂拳向黑夜叉攻擊。

全神投入時能攻出究極奧義

當AP指標滿了後，便能使用各人物的奧義。AP指標是可以儲下2階段的，若2階段的AP都儲滿了，便能使用究極奧義。

↑當儲下指標，可使用奧義時會出現鬥氣。

↑AP指標可儲下2階段。這是雷奧的第一階段奧義。

北斗神拳究極奧義·無想転生!!

←是健次郎的究極奧義！

8名以成爲霸王爲目標的男子

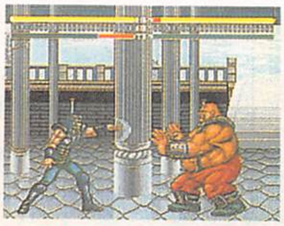
玩者自由選擇所用的人物，加上對戰對手的全部8人。每一位人物都很有魅力、各有自己的特徵。在故事形式時，若跟原作當然是以健次郎去玩了。不過，使用一些本來是奸角的人物，也會有另一番趣味的。另外，若能熟習多一些人物，在對戰時也會較有利。

↑用不同的人物來挑戰故事形式。

↑改變人物，故事形式中的台詞也會改變。

不同的人物會有不同的特性

不同的人物、在戰法、擅長招式，基本能力上都有很大分別。例如健次郎是一位擅長近身戰的標準型人物，而利恩則擅長利用敏捷作遠距離戰鬥。


↑靠遠程武器和敏捷身手玩弄對手的南斗水鳥拳利恩。

↑雖然動作遲鈍，但雷奧的奧義有壓倒性的破壞力。

↑有超越雷奧究極奧義的男子卡奧。

健次郎

北斗神拳的正統繼承者。爲了北斗的宿命和愛在不斷戰鬥。是能運用無敵技無想轉生的人物。

哈杜

是健强敵星的部下，身體上的脂肪助他吸收各種打擊，所以被稱爲拳法殺手。

利恩

在華麗的動作之下，從遠距離把對手擊倒的南斗水鳥拳專家。也是健的好友，一位重仁義的男子。

黑夜叉

北斗宗家的待從，最强的拳士。擁有能破卡奧究極奧義暗琉天破的秘拳。是唯一會使武器的人物。

馬沙

是南斗六星拳之將，比利恩更高一級。被稱爲聖帝，充滿了野心。據說他擁有不死身的肉體。

法魯哥

元斗皇拳的正式繼承者。散發着金色的鬥氣，被稱爲是「金色的法魯哥」。感覺上與雷奧相近的人物。

雷奧

北斗神拳繼承者候補的其中一人，是健次郎的義兄。深信力量就是正義，他的剛拳有利害的破壞力。

卡奧

魔尊之拳・北斗琉拳的專家。有稱爲魔鬥氣的力量護身。力量是壓倒性的。也是雷奧的親哥哥。

考慮招式的配合來戰鬥

在前面也有提到過，戰鬥時考慮技巧的組合是很重要的。掌握所用人物的能力和擁有的招式，根據當時的狀況準確的運用出來。

↑想出針對特定人物的戰法也是不能缺少的要素。

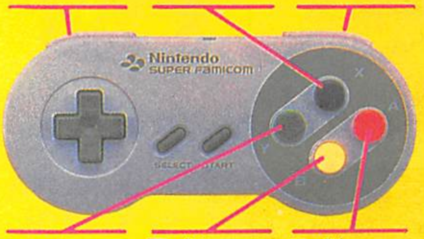
↑主要是利用人物的優點來戰鬥。

控制器的用法

■L擊
奧義擊。在AP指標儲夠時可使用奧義。

■X擊
上方攻擊擊。在對手飛跳過來時可用作對空防御。

■R擊
特殊攻擊擊。按着時TP指標會儲起來。



■Y擊
拳擊。與A擊作用相同的擊。

■B擊
腳擊。使用腳踢系招式和特殊攻擊時使用。

■A擊
拳擊。使用刺，拳系招式時使用。

在1P中
要看穿對手的弱點

在1P時，由於有些敵人會使用特殊的攻擊方法，所以第一件事就是要掌握住對手的習慣和弱點。例如是和馬沙戰鬥時，若你不先用特定的招式令他受傷的話，即使你用其它招式擊中多少次也好，一樣是毫無作用的。

↑不知道對手特性，弱點的話，是很難在1P中勝利的。

VS・哈杜

由於不怕一部份打擊技，要以特殊技和腳技進攻。

↑哈杜的怒號一擊，要在瞬間避過。

↑弄錯攻擊方法的話就如這樣的毫無作用。

VS・利恩

敏捷的動作和跳躍，能在遠距離使用遠程攻擊系的招式。以跳躍攻擊迎擊，看清他路數後以特殊技攻擊。

→預計他跳下的地方，一口氣的反攻。

VS・馬沙

若不以特殊技等來攻擊的話，即使怎樣攻擊他也不會受傷。

↑令他會受傷後再一口氣攻擊。

↑先使用特殊攻擊等令他受傷。

VS・雷奧

注意他的遠程攻擊技，以飛跳攻擊和腳系的招式進攻。

↑可用防御擋着遠程武器。

↑對方可使用奧義時，要把距離拉開。

VS・法魯哥

他的遠程攻擊技很恐怖。要以跳躍攻擊和特殊應戰。

↑若他儲夠了AP後不馬上逃走，會成爲奧義的犧牲品。

↑注意他的遠程武器，即使相距很大仍是不能大意。

VS・黑夜叉

要應付那敏捷的動作是一件很難的工作。以飛跳攻擊進攻，看清他路數後便使用特殊技。接近時可用腳踢來牽制。

→掌握他敏捷的動作來反擊。

以必殺的交叉逆擊拳打倒對手！

明日之丈

11 月 27 日發售預定

KEN · AMUSEMENT　8900 日元

8M

CONTINUE

拳擊 BOXING

將打架專家矢吹丈的戰鬥完全再現

15 年前在日本「少年 MAGAZINE」中連載，製造了一班瘋狂愛好者的拳擊漫畫「明日之丈」終於也遊戲化了。矢吹丈的戰鬥，會再次在 SFC 中展開！

←魅力是有原作劇情來發展的 1P 形式。

←在 2P 對戰形式中，也可以還丈以外的人物。

←也可以看到原作的特別場面。

忠於原作的故事

這個遊戲的最大特徵，是把原作的故事在遊戲之上完全再現。除了「垂下雙手」的無防御戰法與必殺的交叉逆擊拳這些 KO 的必殺技外，連在原作中和力石與虎尾崎戰鬥輸掉的比賽亦完整的再現。在不同的比賽中，主角可能戰勝對手，可能被對手打敗，也可能發展爲亂鬥，這都是忠於原作的表現。

←未能戰勝而在 TKO 中輸掉。是個不能不勝的比賽。

名場面得以再現！

記下操作方法把對手 KO！

丈的基本攻擊・防御方法，已經刊了在右表之中了。一般來說，先以刺拳牽制對手，發現對方漏洞時再使出直拳或勾拳，這都是基本的攻擊方法。另外，用阻擋接近敵人，突然使出殺傷力大的勾拳或肘彎擊都是相當有效果的。若知道了各種出拳的有效攻擊距離，對戰鬥也是很有幫助的。

攻擊

+A 腹部勾擊

↑向對方腹部打過去的一拳，多是配合其它招式使用。

+A 肘彎擊

↑雖然缺點是範圍短，但能破壞對手的阻擋。

+A 上勾拳

↑可稱爲是 KO 拳般的利害，相反被打中就慘了……

+A 直拳

↑由刺拳再踏前一步攻擊，是強力的一拳。

A 刺拳

↑拳的攻擊範圍長，速度亦快，可用來牽制對手。

特殊操作

+ 蹲下

↑向對手所在的方向很快的按 2 次方向掣。

+B 無防御

↑可變成閃避或上勾拳。是丈獨有的防御方法。

防御

+B 閃避

↑能避過勾拳的高等防御技巧。預計敵人的動作！

+B 顏面阻擋

↑保護面部的阻擋。使用起來便會發覺是很難的。

B 阻擋

↑防御對手的拳。阻擋只需很少時間便能用到。

把一班出現在丈面前的強豪們逐一打倒

這個遊戲並不會像一般的拳擊遊戲般打數個回合，而是會在一回合三分鐘之中一口氣決勝負。由於若不能把對手打倒 3 次令他 KO 是不能和下一個對手戰鬥的，所以在戰鬥時，應該重視攻擊多於防御。對手全部共有 8 人。閣下能夠看到眞正的完結畫面嗎？

↑體力指標會由藍→黃→紅順序改變。

↑過了 3 分鐘，馬上會 GAMEOVER。

稻垣正平戰

外行出身的技巧派拳手

ROUND 1

丈最初的對手，是高中拳擊準優勝的技巧派拳手。不過由於攻擊力比丈差很多，相信會是一個可一口氣解決的對手。

↑原作中由於發生打鬥令丈取不到職業資格。

狼金串戰

在四角森林內的食人老虎

ROUND 2

對於曾敗在丈的必殺技「交叉逆擊拳」的狼金串，使用了能封鎖交叉逆擊拳的「雙重交叉逆擊拳」。

↑會向丈使出雙重交叉逆擊拳。

力石徹戰

前半階段的最大競敵

ROUND 3

進行減榜，連下兩級來到丈所在的超輕量級的力石。要注意他那針對面頰的「剃刀上勾拳」。若掌握不到閃避是很難戰勝他的。

↑面對力石的無防御戰法，要以左右肘擊來對抗。

虎尾崎戰

能把丈的弱點克服嗎！？

ROUND 4

由於擊中了力石太陽穴令他死掉，丈受了很大打擊，變成了一個不敢向敵人面孔打出重拳的拳手。

↑雖然尾崎並非很强，但丈卻戰得很辛苦。

卡魯斯戰

世界排名戰的無冠帝王

ROUND 5

由委內瑞拉來到日本，世界排名第 6 的拳手。因爲一件意想不到的事，和丈進行了練習賽。一個爲求勝利會不擇手段實力派。

↑一位會使用犯規招式的危險拳手。

金龍飛戰

冰之王者戰鬥的電腦

ROUND 6

東洋冠軍金龍飛的必殺技，是連續的混合攻擊「舞舞」。當你在阻擋時，不知不覺間已被迫到繩邊了。

↑在他「舞舞」開始前先打倒他！要把他迫到右方。

哈馬奧戰

超越常識的特別拳手

ROUND 7

爲把丈打倒，白木拳擊會派出了別名「馬來西亞野獸」的他，最大的武器是使用了擂台繩邊的飛翔攻擊。不要被他的速度擺佈。

↑面對飛翔攻擊、只有蹲下才能避開。

荷西戰

完美的格鬥士最後的敵人

ROUND 8

世界王者荷西的武器是螺旋拳。一旦被他那種高速上勾拳擊中的話，丈是必定支持不住的！

↑不論在攻擊或防御方面都要比丈爲優勝。

BRASS NUMBERS

對決！

把邪惡的精神貫徹到底！！

11月20日發售預定　LASERSOFT　8500日元

盒帶　8M
PASSWORD/CONTINUE
動作遊戲 ACT

對抗着正義天使的不法份子們

這個遊戲，是在1對1中以招式的運用來決勝負的格鬥作品。把世界破壞的7人邪惡怪人集團 BRASS NUMBERS，天使因爲看不過眼而出手，要把他們改正過來。雖然有6人已屈服於天使之下，但剩下的一人仍繼續抵抗，終於要和曾經是同伴的其餘6人戰鬥。

↑一對一的格鬥遊戲。運用技巧全力應戰。

→美麗的特寫場面，令劇情更緊張。

操作方法

若能把人物自由自在地操作的話，相信得勝也會較容易的。特殊攻擊和必殺技，都是強力而且令戰鬥有利的。

（防御）

若按L或R掣，人物會架起一個防御的姿勢，可抵擋住敵人的攻擊。但要注意若敵人繼續攻擊、擋的人仍會暈下來的。

↑向下方的攻擊，只有蹲下才能防御。

人物的操作方法

十字掣
↓蹲下或移動時所使用的掣

這裏指出的位置是基本的，玩者亦能自行變更。

L·R掣
↓防御。但下段攻擊不蹲下防御是不能擋住的。

X掣
↑腳踢系。有效範圍大，有破壞力，但漏洞亦很大。

Y掣
↑拳擊系。有效範圍小，但攻擊時較快速。

B掣
↑跳起從敵人頭上攻擊時有效

（通常攻擊）

人物按Y掣是拳系，按X掣則會使出腳踢系。多些運用手上人物有效的利害招式，在戰鬥中取得優勢。

↓在接近對手時，速度快的拳擊很有效。

↑腳踢系在稍爲遠離時有效。

特殊攻擊

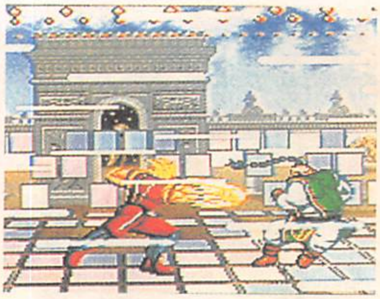
全部的人物，在十字掣輸入指令後按攻擊掣時，都各自會使出特殊的攻擊方法。隨着按十字掣的時間不同，有效範圍和有效時間也會變化。但的確是能隨時使用的。

↑主角的電光手刀打中了對手。

必殺技

在接近敵人時把十字掣按向敵人所在的方向，然後再向攻擊掣會使出必殺的衝擊技。這一招因爲既易出又有破壞力，不妨多些使用。

→把敵人打在牆上。



7人的邪惡怪人集團 BRASS NUMBERS

BRASS NUMBERS 的 7 名成員，都是些有强烈個性的人(？)。這一點在戰鬥中會表現出來，令看的人也興奮起來。

遊戲玩法

遊戲的玩法有 2 種。分別是和更生後 6 人戰鬥的故事形式，以及可選擇人物，和朋友作戰的 VS 形式。

(故事形式)

故事形式的目的，除了是把 6 名元隊員打倒外，更要把天使「DZ・MAIN」打敗。分爲了普通遊戲和簡易遊戲(難易度)，普通遊戲時的敵人都非常利害。

↑絕不向正義的天使屈服。

(VS 形式)

從 BRASS NUMBERS 的 7 人中選出一人，一個可以和朋友對戰的 VS 形式。在 VS 形式中，由於敵人變成了由人來操作，動作方式有別於對電腦時，所以感覺是完全不同的。以最高超的技巧戰勝朋友。

↑和朋友對戰更加激烈。

史尼斯

↑使用了電擊彈的招式。

↑衝擊技，大爆炸拳。

全部的能力都很平均，一個由小技到大技都能使用的標準型人物。會使用 2 種特殊攻擊也是特徵之一，戰鬥方式有很多變化。

利巴

↑電光手刀速度很快

↑衝擊技是大破壞腳。

一個像是史尼斯宿敵般的人物。相對於拳擊强力的史尼斯，利巴的腳踢很强。和史尼斯對戰時，由於能力接近，會顯得特別激烈。

艾蒙

↑用飛身撞衝向敵人。

↑艾蒙的衝擊技很强烈。

動作遲頓但力量大，必殺衝擊技的有效範圍比其他人大，是個敵宜作近接戰的人物。在相距較遠時可突然用一個飛身强行接近來攻擊。

迪絲

↑回轉腳擊中了。

↑分勝負的一招。

雖然欠缺攻擊力，但卻有速度來補足，令敵人混亂再攻擊的敵人。突然衝到敵人之前，再以衝擊技令敵人受很大損傷。

P・拉布

↑在地上蔓延的火是下段攻擊。

↑利用了辮子的投技。

攻擊範圍比其他人是短了少許，但由於體力回復得快，攻擊力亦不弱，可主動攻擊敵人。擦地的火炎由於是下段攻擊，敵人難以防御。

古利諾

↑連環攻擊。

↑接近後使用閃電破。

力量，跳躍力與攻擊範圍都很優秀，是個利害而且易用的人物。但由於防御力低而且走得慢，在進攻時要先克服不少困難。

LC—38X

↑以超電導雷射攻擊。

↑把身體液體化

速度很慢。由於使出招式要花少許時間，先要習慣他(她？)的操作。最好不要作主動，專心迎擊敵人會較好。滑剷攻擊很强。

今次來看看小虎與小馬的攻擊方法

魔力小馬

ACT

8M

■YUTAKA・BANDAI■92年1月發售預定■8800日元

與妖怪戰鬥的傳奇動作遊戲

現時正在「少年SUNDAY」中大受歡迎地連載的傳奇動作漫畫「魔力小馬」會以超級任天堂遊戲的形式推出。由於這作品的OVA也大約會在9月出現，各位也會有興趣來一試嗎？

←原作正在週刊少年SUNDAY連載中。

遊戲是一個橫卷軸的動作遊戲。雖然遺憾是不能2人同時玩，但玩者可以操作遊戲的主角(當然原作亦一樣)「小馬」和「小虎」去完成各版。版面方面，連獎分版面在內、共準備了12版之多。

蒼月潮(小馬)

小虎

小馬與小虎，以及獸之槍的故事……

以下，我們會把小馬和小虎的關係作簡單的介紹。小馬(蒼月潮)，是一名中學二年級學生的少年。小虎則是一隻凶殘恐佈的妖怪。小馬和小虎的相遇、是從小馬在地下室的門偶然看到的事開始的。小馬救出了一隻妖怪，那妖怪是被以人類的魂化為力量來對付妖怪的「獸之槍」釘着，妖怪被救後卻相反要把小馬吃掉。小馬把妖怪改名為小虎，以「獸之槍」的力量令他强制地順從自己，於是便誕生了這一對人類和妖怪的組合。

↑少年的名字是蒼月潮，但台灣漫畫版中叫做小馬，所以我們亦沿用了這名字。

←發現了地下室的門、開始了這個故事。

↑被黑暗包圍的地下室。在這裏面蠢蠢欲動的黑影是什麼呢…？

獸之槍封印的恐佈妖怪。

→和小虎的相遇，同時也是和獸之槍的相遇。

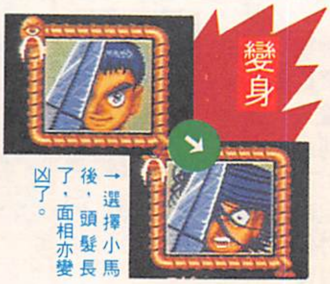
精細效果令人佩服

這個遊戲的主角，當然就是「小馬」和「小虎」。遺憾是由於這是只能一人玩的遊戲，玩者只能選出這2人的其中之一。從右方的照片中可以知道、在選擇人物後，玩者選擇畫面的照片會有變化。特別是小馬更會變强起來。

選擇了人物後…

↑玩者首先要在玩者選擇畫面中選擇小馬或小虎其中一人。

若是小馬時



→選擇小馬後，頭髮長了，面相亦變凶了。

若是小虎時

→選小虎之後，會有閃電在小虎的畫面出現。

小虎與小馬的攻擊方法

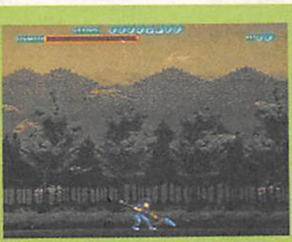
跟着便是來看一下小馬和小虎的攻擊方法。首先說小馬的。

小馬的攻擊，當然是靠獸之槍的。適當地使用下，即使遠離的敵人亦能打倒。

跟着是說小虎的。小虎的攻擊是雷擊與火炎，都是看來像妖怪使用的攻擊。由於基本的操作是雙方相同的、亦減少了混亂程度。以下是人物各自的攻擊方法、可以用作參考。

小馬

小馬的攻擊由於全部都是使用了獸之槍的，特徵是很多和刺有關的招式。另外，使用「斬」的招式亦能向遠離的敵人攻擊。這些斬招的效果都很大。



↑小馬的攻擊當然是使用獸之槍的。操作方法上，比破壞性的小虎較難。

中斬

←「中斬」是小馬攻擊中最基本的攻擊。

從上斬

←「從上斬」是一種能打倒遠距離敵人的大技。

刺

→「刺」和中斬一樣，是小馬的基本攻擊。

衝前刺

→「衝刺」雖然很難出，但攻擊力絕大。

上刺

←「上刺」是把槍向頭上刺過去的攻擊。

下刺

←「下刺」是可以在跳躍中向下方所作的攻擊。

下段刺

→「下段刺」即使所謂的向下攻擊。向中段時攻擊不到的下方攻擊。

回身刺

→「回身刺」是難易度最高的技巧。把槍向後揮動的一刺。

小虎

小虎的攻擊，特徵是使用了火炎和雷擊。在普通攻擊中也有「飛爪」和「手刀」等。由於破壞方面小虎比小馬更大，首先應習慣小虎的攻擊方法。

↑小虎的攻擊方法和小馬不同，都是本身具備的能力。雷擊與火炎的攻擊有絕大的破壞力。

前刺

←小虎的「刺」，是使用自己的手所作的攻擊。是小虎的普通攻擊。

手刀

←「手刀」亦和「前刺」一樣，是小虎的普通攻擊。比前刺更有攻擊力。

腳踢

→「腳踢」是跳起後的攻擊。是小虎的向下攻擊。

上刺

→「上刺」是向上方的攻擊。雖然和小馬的攻擊一樣，但這也是用手的。

飛爪

←「飛爪」是跳起後的攻擊。雖是普通攻擊，但威力很大。

火炎

←「火炎」是使用了小虎妖怪能力的攻擊。威力絕大。

雷擊

→「雷擊」和火炎一樣，是小虎的能力之一。可攻擊多個敵人。

以原作爲基礎的各版

←這是 STAGE 1 的首腦。小虎妖氣集中起的小妖怪集合體「魚妖」。

這裏再談一些以後的發展， STAGE 1 是原作中序章「小馬和小虎的相遇」，STAGE 2 是原作中的第一章「石像」。 STAGE 3 是原作中的第二章「住在畫裏的鬼」等。由於遊戲方面仍是在開發階段，只能看到一點點、但以後也會繼續介紹的，請大家繼續期待。

←↓左方是 STAGE 2 的首腦「石像」，下方是 STAGE 3 登場的背像畫「禮子」像。

一個神秘動作遊戲

Psycho Dream（惡夢）

■RIOT■12月11日發售■8900日元

ACT

8M

你能在惡夢的世界中勝利嗎？

這個世界上，有不少人是喜歡一些迷信或是恐怖東西的。為了這類用家。RIOT替SFC準備了加入的第一作「惡夢 PSYCHO DREAM」。

遊戲背景是一個被寄生生物侵的東京。這遊戲就是以這裏爲舞台，展開一幕稱爲「廢都物語」的電影式故事。

舞台因爲是在沙耶香之中存在的惡夢世界，所以不斷出現形態恐怖的寄生生物，爲了把封印了自己精神的沙耶香喚回現實世界，玩者要在這裏戰鬥。

這世界中的東京雖然成了廢墟，但像新宿地下街和東京塔的著名地方，仍可以在各版中看到

←在遊戲開始時已有相當强化程度的龍。使用着3向貫通式雷射，相距較遠的地方亦能攻擊

→强化後變成最强狀態的瑪利亞。使用着3方向發射的火箭砲。這武器由於是自動追踪敵人的，相當方便。

學會操作兩名主角！

這個「惡夢」是採用側視方式來展開的。是一個採用了受傷制的動作遊戲。

版面數目全部共有6個。每一版又再是由3個地區構成的。

玩者在開遊戲之前，首先要決定是使用龍RYO還是瑪利亞MARIA來戰鬥。由於2人在强化時的特性是有分別的，兩個人玩的方法也有不同。

操作方法是以十字掣作人物的移動，B掣跳躍，Y掣攻擊，是較普通的方法。另外，亦能用R掣來衝刺。

←龍使用長劍的攻擊。在强化後攻擊範圍會增大，亦能向後方攻擊，越來越利害。

→R掣＋左右移動（十字掣）是可以衝刺的。要對付從後來襲的敵人時，這種攻擊就最好用了！

←瑪利亞是可以使用由其中一隻手變形而成的火箭砲來攻擊的。雖然能向遠距離的敵人攻擊是很方便，但也有攻擊力弱的缺點。

有兩名主角，選那一個好呢？

龍和瑪利亞兩人各不同强化方式。所以兩人的攻略法也有分別。首先應該先熟習一人，遲一點才玩另一個。

←劍水準1時的龍，仍然是很弱，很弱、很弱……

←玫瑰鞭很古怪的瑪利亞。和龍一樣都弱……

→裝備了反射3方向雷射。今時不同往日子。

→瑪利亞的强化是使用導彈的。適合初玩的人？

把敵人全滅！最後絕招

按A掣時，可以使出究極奧最後吸力。這個武器可以把畫面上的敵人全滅。

↑畫面突然變得濛朧，敵人卻已被消滅了。不過，這一招對無敵狀態的敵人和首腦是不通用的。

↑瑪利亞使用時，整個畫面會降下血雨。和龍一樣，是可以消滅畫面上所有敵人的。

變化豐富的強化系統

遊戲中，有時在打倒敵人後會出現一些閃閃發光，像寶石般的物體。這就是蛋白質，亦即是所謂的强化道具。强化大致可分爲 2 種類。近距離攻擊有瑪利亞的爪和龍的劍。遠距離攻擊有龍的雷射和瑪利亞的火箭砲。

這些强化道具，在連續取得同一顏色的蛋白質時是可作最多 3 階段的强化。不過，若在途中取了其它顏色，便會變成比現時水準低一級的東西。

例如在劍水準 3 時選擇了變成使用雷射蛋白質，雷射的水準會變成 2。

其他的强化方面，有能短時間用的護罩，也有變成最强狀態的轉化。

這些是變身後的能力！

↑取得這蛋白質能進行完全變體。變化後跳躍力會增加，移動速度亦能變快。

RYO

↓回射攻擊十貫通反射雷射的龍。單是發砲已經可以，非常方便。

MARIA

↑回射攻擊十導彈的瑪利亞。這就是她的變體。下降速度也會變成一半。

取得寶石來强化自己！

收集同種類的蛋白質寶石，效力會有變化，作有效率的升級是很重要的。

RED

可以把體回力復一定程度。在快要死時最渴望見到的東西。沙漠中的綠洲……

GREEN

身體被護罩覆蓋，能在一定時間內把受到損傷減低一半。

YELLOW

要把劍，爪等近距離攻擊型的强化是使用蛋白質的。也可以作轉身攻擊。

BLUE

能把雷射，大砲等遠程武器强化。可升級至反射貫通和導彈。

以東京都爲舞台開始戰鬥

STAGE1 的舞台，是在新宿的東京都發生。不過，這裏滿佈了奇怪的生物羣，已經失去了本來面目了。這一版分爲了 3 章。各章的畫面構成都有分別。

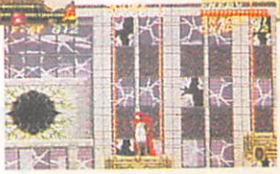
在第一章，主角會在屋上受到如史萊姆般古怪的飛行生物襲擊。由於會大量出現强化道具，最適合是用來升級的。

第二章是在升降機發生。由於升降機掉下是會死掉的，有心臟病的人最好不要玩了……

跟着在第三章會有首腦出現。之前不要死掉才可。

一聲巨響，突然有一座塔出現了。可用最後吸力把敵人全滅。

↑都市內部會有玻璃窗的表現。



不要從升降機掉下，跟着箭咀前進。繼續前行會出現中央部份入口。

惡夢世界中的敵人

紅史萊姆

←最初出現的敵人，間中會跳起來襲擊。

雷射

←裝備在屋頂上，有時會發射雷射阻止入侵者的系統。

怪鳥

→在空中徘徊，有時會變成球形落下。

火種

→每隔一定時間就會吐出火種。雖然有導彈就能輕易取勝……。

藍跳躍

←間中出現，獨自行動的東西。可毫不考慮的幹掉他。

落箭

←從天井掉下，令一定範圍內變成火海、如果不閃避的話……呀

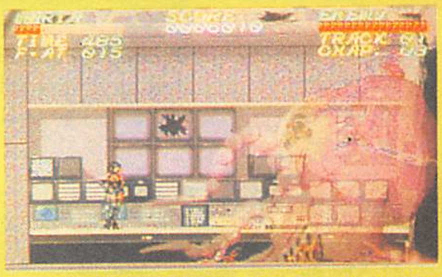
紅玉

→在巨塔出現的同時不斷掉下。在降落前先打倒他們。

芋虫

→多隻一起聯羣來襲。這一隻相信亦沒有特別的問題。

是STAGE1的首腦



在迷宮般的市內前進時，突然在地下一聲巨響發出的同時，出現了一隻半透明軟件生物。

這就是首腦了。他會從螢幕伸出觸手，令主角受傷。這時候要有多少也會受點傷的覺悟才可。較好的攻略方法是走進他懷裏(那裏？)，以長劍或鞭作連續攻擊。之後，戰鬥舞台會變成新宿地下街與京塔。你能否在這惡夢世界之戰中勝利呢？

以異種格鬥技王為目標在戰鬥！

格鬥英雄

11月20日發售預定
KANEKO　8500日元

盒帶 8M
PASSWORD/CONTINUE
動作遊戲 ACT

使用各種技巧和格鬥家戰鬥的動作遊戲！

為了成為眞正的格鬥家，主角和世界各地的格鬥技專家們較量的動作遊戲。使用拳擊，腳踢再加上必殺技，把對手打倒！

一對一的戰鬥是以實力定勝負的。

→使用特殊攻擊的必殺技，給對手作最後一擊！

格鬥家們的操作

主角是以Y掣出拳、B掣出腳的。這兩者就是基本的攻擊方法了。當和對手隣接時，也可以使用投技的。方法是按對手方向的十字掣，再按拳或腳就OK了。這種攻擊方法，在其他全部人物也是共通的。

十字掣　移動・防御

按十字掣的左右可以把主角向左右移動。另外，若按和對手方向相反的十字掣方向，會架起防御的姿勢。

Y掣　拳擊

可以揮拳打向對手，不同人物會有不同的攻擊距離和威力。

首先是學會基本的操作方法。

十字掣＋Y・B掣　投出

在和對手接觸時，一邊前進一邊按拳掣或腳掣，會變成投技。各人物的投技方式都會有所不同。

B掣　腳踢

可以用腳踢向對手。不同人物會有不同威力和攻擊距離。

A掣　跳躍

按A掣時會在那地方跳躍。若同時按十字掣的話，會向那方向跳躍。另外，在跳躍中亦可以攻擊的。

必殺的特殊攻擊

各人物都擁有一些特殊攻擊的必殺技。這些是需要用特殊的操作方法使用出來的。

指令系

氣孔拳

主角所用的遠程攻擊氣孔拳就是包含在這系列之中的。在按十字掣的左右之後，同時按A、B掣使出。

同時按掣系

無極拳

能向上方攻擊的無極拳就是包含在這系列之中。同時按十字掣和A、B掣便能使出。

儲力系

大回輪

在儲系中，有很多是大回輪等身撞的技巧。同時按A、B掣的話便能使出。

和在世界各地的戰鬥專家決一高下！

在一人玩的對電腦戰中，是可以自由選擇對戰對手的。戰鬥會持續至任何一方體力用盡爲止，不會有限制時間的設定。跟着，先勝2回合的人便是勝利者。在一人玩時可操作的人物就只有主角阿祖。

←遊戲的對戰對手，是可以自由選擇的。

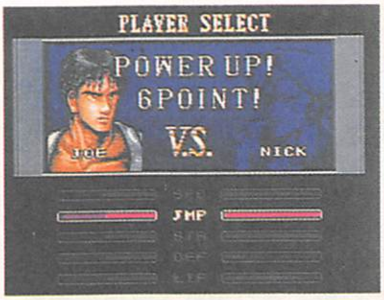
激烈的對戰形式

在對戰形式中，可以把一些在對電腦戰中登場的對手由自己操作。由於可以把各人物擁有的必殺技自由使用，肯定會比起一人玩的對電腦戰更爲激烈的！

↑對戰中可以使用各式各對的人物！

把狀態值提高

主角全部共有力量、體力、速度等5狀態值。這些數值在打倒對手時會有一定程度的提高。總之，在戰鬥中能一直取勝的話，主角就能一直變强下去。所以最初要和弱的對手戰鬥，待主角變强後再和利害的對手戰鬥。



→能得到的狀態值，在打倒不同人物時是會有分別的。

8名强者們

在這個遊戲中，除了主角阿祖之外，還會有7名格鬥家登場。這些格鬥家們，各有自己充滿個性的攻擊。另外在體力，攻擊力，跳躍力等的狀態值上也是全部不同的。因此，從那個敵人開始戰鬥也是需要考慮的。

自成一格的拳法使 阿祖

這個遊戲的主角。在美國的偏僻鄉村中，爲了成爲格鬥家之王而不斷進行修練的青年。

↑以拳擊和空手道爲基礎，使用自創的拳法來戰鬥。

破壞王 獲尼

有一個抵受得住打擊的身體，夏威夷出身的格鬥家。利用體重使出的拳擊和腳踢，有相當的破壞力。

↑稱爲超級星期三的身撞是他的必殺技。

怪力之巨人 巴拿多·羅布斯基

蘇聯出身的巴拿多擅長喧嘩摔跤。他的必殺技雙重超級炸彈，有絕大的威力。

↑他的必殺技，會大幅奪去主角的體力！

北派拳術之專家 百龍

中國北派拳術剛拳的專家。他敏捷的身手能把對手玩弄。另外，他會使用像鐮刀的武器。

↑他會把手上的鐮力投出，幸好射程不遠。

歌舞伎戰士 舞王

在日本活動的暗殺者。以骨法爲首，技巧中集合了東洋武術的精華，也會使用神祕的忍術。

↑擺動頭髮攻擊對手的千髮刺要多加注意。

柔拳的專家 麗榮

擅長柔拳的女性格鬥家。從柔軟身體中一次又一次使出的招式，都是華麗而且兼有絕大威力的。

↑衝向對手時使出的霰腳刺是她的必殺技。

非洲的魔神 巴拉基

非洲其中一族的酋長。爲了把敵人打倒會不擇手段，甚至是不惜使出卑鄙的技巧。

↑由雙手放出的火球要注意一下了。

鬥牛勇士 尼高

在必殺技中加入了舞步，會使用小刀，是8人中最强的人物。他是西班牙首屈一指的花式鬥牛勇士。

↑同時投出多把小刀的必殺技殺人釘很恐佈。

架起橋樑，把門打開，打倒敵兵進入敵陣

Royal Conquest™ 皇家之遠征

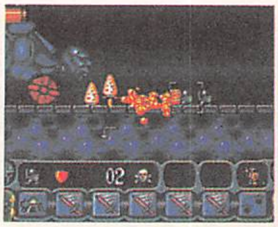
盒帶 4M M
PASSWORD/CONTINUE
模擬遊戲 SLG

11 月下旬發售預定　JALECO　8500 日元

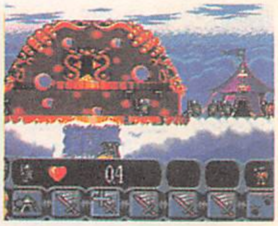
在眞實時間中操縱士兵攻入敵陣裏。

這個作品和一直以來的遊戲有少許分別，是比較接近「神魔大戰 POPULOUS」與「北極鼠 LEMMINGS」的。

這個是要在眞實時間中一邊把來襲的敵人打倒，再把敵陣深處所在的國王去打倒的遊戲。在打倒敵人時會使用騎士與弓兵等兵士。雖然最多可用時使用 3 個部隊，但在未習慣時，是很難同時操作 3 隊的。



↑兵士們不斷攻向敵陣。



↑在畫面上可能不會發覺，但用滑鼠會方便很多。

解決了難題部份後向敵城前進

在敵陣中並非是只有敵人的。也有大的高原和封閉了的門，以及陷阱等障礙物。好好的解決它們就能向敵陣前進。這就需要向兵士下適當的命令。

把敵人打倒　用弓兵對付騎士

騎士是用來直接攻擊敵人，弓兵則是在遠距離攻擊時使用。

↑騎士是不會中自己人箭的，眞好。

建造橋樑　使用工兵

在遇上有洞穴等地方時，只有架起橋樑才能前進。這是工兵的工作。

↑除了起橋之外，工兵是可作各種事情的寶物。

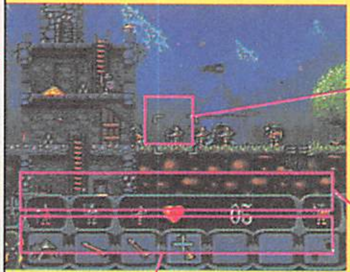
破壞障礙物　使用爆藥兵

如圖中般有陷阱的情況，要用炸藥來破壞。門也可用這方法來應付。

↑要好好的把爆藥兵引導到目的地才可。

畫面的看法

在主畫面中，只會映出版面的其中一部份。在上下左右都有版圖的版面，便要移動這畫面來確認各地方。



浮標：←會附在現在使用中的部隊上。

部隊：←表示出部隊的體力和數目。

指令：↑表示出現在使用中部隊的指令。左方營幕是回歸的命令。

認識部隊

全部共有 8 種的兵士們，必須清楚了解他們各自的任務來適當地使用。

部隊	說明
黑魔術師	會使用攻擊型的魔法，但會不分敵我。
白魔術師	能把部隊的體力回復，防御力亦很高。
工兵	能製作投石機與橋，可以做很多事情。
爆藥兵	可破壞障礙物與門，但要注意使用方法。
弓兵	能向遠離的敵人攻擊。亦可調整箭的飛行距離。
步兵	雖然是步兵，但並非主戰部隊，相反是防御型的。
騎士	向敵兵直接攻擊時要使用這部隊。
國王	這部隊被打倒便會馬上 GAMEOVER。

實際上會以這種方式來進行遊戲

STAGE 1 是一個可以不斷向左伸延的版面。在繼續過版後，也會有比以下介紹的版面大 2 至 3 倍的版出現。由於在遊戲途中是不能 SAVE 的，所以在使用時最好不要有部隊數目的減少。

↑最初會準備了數個練習版面。

→也有些版面要和這樣的怪物戰鬥。

這個是舞台

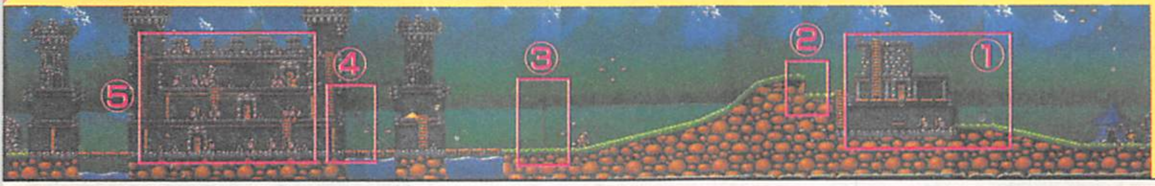
這一版是練習形式的最後一版。由於可使用全部的部隊，所以用這個爲例。

敵人

←敵方的騎士。由於是數目定勝負的，有時要以 2 至 3 部隊來戰鬥。

←用小型彈叉來投出石塊，只要能接近他就不再可怕了。

←比周圍的敵人更堅固。當然在攻擊力和耐久力方面都很高。



①防止敵人的主動

在營幕前方有 2 粒圓形的石頭。由於敵人最初會推下這個，要放出步兵先來防御。之後讓弓兵和騎兵出現，把接近敵人打倒。不論是那一方也好，較安全的辦法會是把弓兵放在步兵之後再從遠處攻擊敵人。

↑把石頭回敬給對方。

↑在開始後派出步兵，守住這個地點。

②架起梯子

來到②的位置後，會因爲遇上一個高原而前進不了。這裏就要靠工兵來架起一度梯了。那樣才能爬上高原繼續前進。

↑這種高原一定要架起梯子才能登上。

③把營幕移動

在這位置中放着一支可設置營幕的旗。有這支旗時使用工兵就能設置新的營幕。這樣就能和敵陣更接近了。

↑營幕中有全部的部隊。

④把門打開

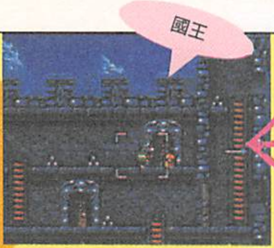
在敵陣的入口中，有一度鎖上了的門。這度門要使用工兵來突破。這時最好是能夠在工兵之後準備一位騎士。

↑雖然用爆藥兵亦可，但會把橋燒掉。

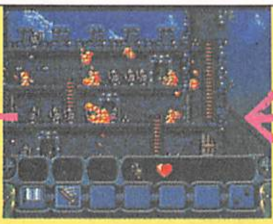
⑤向敵陣攻擊

若己方的騎士把敵陣一樓的敵人打倒後，今次便輪到黑魔術師出場了。使用魔法，可以一口氣把敵人打倒。若確定了已把所有敵人打倒後，便可派國王去把寶箱取得。國王到達寶箱所在的位置時，這一版亦完成了。

完成版面



↑沒有部人之後，便可以由國王去取得寶箱。



↑看準時機，用魔法作出致命一擊。

↑把黑魔術師移動到有大量敵人的中心線上。

率領德國機甲師團把敵人打倒！

HISTORICAL WAR SIMULATION 歷史戰爭模擬遊戲

巴巴羅薩戰役
BARBAROSSA

11 月 27 日發售預定　SAMMY　9800 日元

8M + 64KRAM
電池記憶
模擬遊戲 SLG

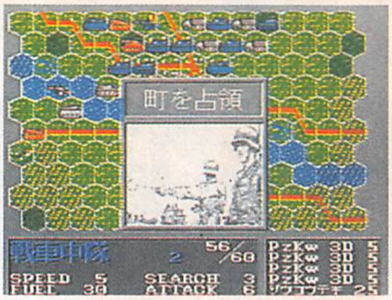
必須要有高度戰術的模擬遊戲

第二次世界大戰中，席卷全歐洲的一個風暴「納稅德軍」。當時德軍和蘇軍的激烈戰鬥，現在會於超任中再現。

因爲在史實中，德軍因爲遇上蘇軍的消耗戰而戰敗。所以在這遊戲中亦一樣，玩者所用的德軍是不利的狀況中戰鬥的。

運用巧妙的戰略・戰術，守往德國機甲師團的光榮。

↑以勝利都市爲目標，開始進軍。



↓把小鎮佔領，令佔領的地域越來越大！

把嚴格的勝利條件完成。

「巴巴羅薩戰役」中，全部共有 12 版，玩者若能完成在各版的勝利條件，便能前進到下一版。另外，在這遊戲中除了主角軍隊和蘇軍之外，也會有一些由電腦操作的德軍援軍出現。這些德國援軍的存在，對勝敗會做成很大影響。

↑並不太可靠的援軍。後期更會成爲沈重的負擔！

版面完成！

↑還未有時間休息，又要開始下次戰鬥了。

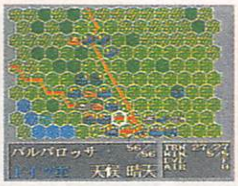
佔領全部的勝利都市

把在各版中設定了的幾個勝利都市佔領，是這遊戲的唯一勝利條件！！

↑若在規定回合結束時未能佔領全部勝利都市，後果是 GAMEOVER。

以全滅敵部隊爲目標

這個遊戲由於一定要玩到規定回合才可，把敵部隊全滅會令自己更有利。



↑敵方部隊爲了奪回勝利都市，也會進行不要命的攻擊。

由私人電腦移植的遊戲

這個「巴巴羅薩戰役」，是由推出「大戰略」系的 SYSTEM SOFT 公司把一個在私人電腦推出遊戲移植至 SFC 的東西。由於在私人電腦版時，這已是一個出名的高難度作品。今次有機會在 SFC 玩到，一定要向它挑戰！

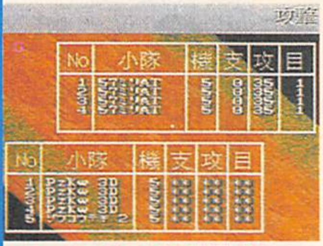
部隊是不能生產的

在這遊戲中，並沒有模擬遊戲常見生產指令，取而代之的，是在各版開始前會自動有部隊補充進行。

↑在後期的版面、配備的兵器也會變强。

↑補給會在自己的回合開始前自動的進行。

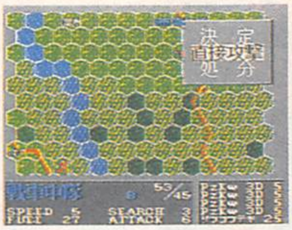
變得更易看



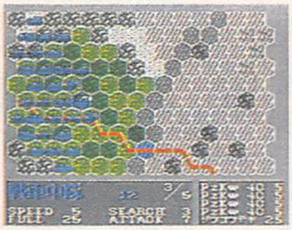
↑最大的變更只有戰鬥畫面。

把遊戲系統作出清楚的了解

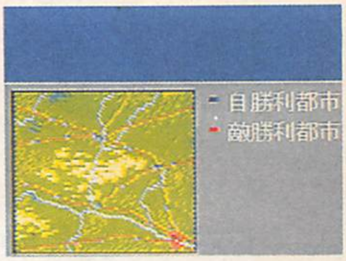
由於部隊編成與生產指令的廢除，加入戰鬥中支援的系統，採用了有很大改變的遊戲系統，所以是必須先完全理解這遊戲的。特別在部隊編成一項更是對勝負有很大影響的重要系統。



↑以戰車部隊爲攻擊的主力、把敵部隊擊敗！



↑移動範圍有清楚表示，可以作最有效的移動。

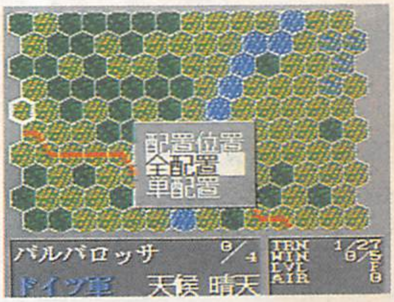


↑檢查兩軍的勢力比

掌握着勝利關鍵的部隊編制

這個遊戲中，地圖上的一個部隊是表示一個中隊。一個中隊是由5個小隊編成，每個小隊又是由5機(人)來編成的。在編成部隊時，應該配合各部隊的目的來進行。例如在偵察中隊中編入移動力少的步兵小隊，便是絕對不應該做的事。

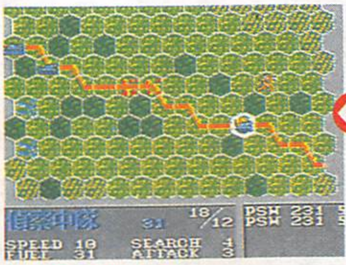
↑各部隊的組合亦很重要。



↓由於連煩人的部隊配置也能自動進行，非常方便。

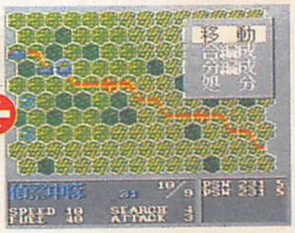
找尋敵方行動的索敵系統

在遊戲開始時，玩者是不會完全知道敵人部隊是分佈在那處的。因此，使用偵察中隊等來探索敵人的行動是很重要的。若不先行索敵就移動部隊，若移動的一方碰上敵人部隊時，便會被敵方單方面攻擊，非常不值。



↑發現了潛伏的敵人

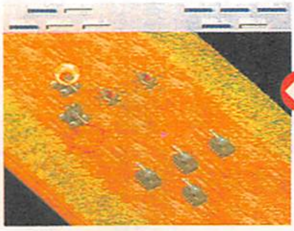
↑首先是把村佔領，找尋附近的敵軍！



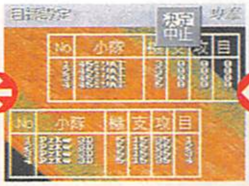
↑若是可能有敵人出現的地方，就不能不小心行動了。

各負責不同任務的戰鬥系統

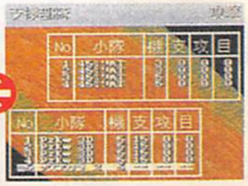
戰鬥時的支援系統，相信可說是「巴巴羅薩戰役」的最大特徵。進入戰鬥後首先是需要選擇支援部隊。支援部隊是一些不會直接參加戰鬥，但會支援其他小隊攻擊的部隊。雖然也可以不作支援部隊便進行戰鬥，但由於製作支援部隊後可提高其他小隊的攻擊力，與敵軍戰車隊等强敵戰鬥時 不能缺少



↑在激戰之後，終於能把敵戰車中隊消滅。



↑選出支援部隊後，再決定攻擊目標便開始攻擊！

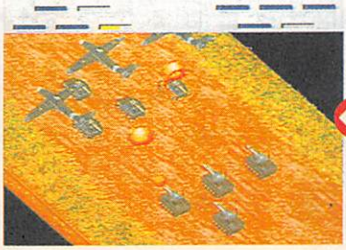


↑在和敵戰車中隊等戰鬥時，步兵小隊可擔任支援部隊的角色。

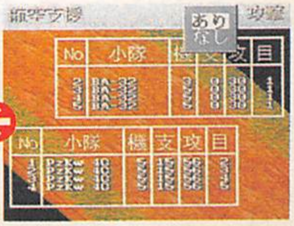
影響成敗的天氣與空中支援

天氣有晴天、降雪，凍結(結冰)，泥濘這4種，會對部隊的移動。補給帶來很大影響。另外，航空支援由於是在戰鬥時由飛機進行爆擊的行動，可說是一種必殺技式的攻擊方法。不過由於各回合都有使用次數的限制，必須多加注意。

↑在晴天以外的天氣中，是不能作充份補給的。



↑飛機的爆擊非常强力



↑在和强力的敵部隊戰鬥時，要求空中支援會是個好方法。

在操作方法大幅變更之下玩法變得更易更好！

RANMA NIBUNNOICHI

亂馬 1/2

ばくれつらんとうへん

爆烈乱闘篇

盒帶 12M

12 月發售預定　NCS 9600 日元

今次，我們會以全部 12 名人物共通技巧的出法和防御方法與前作相比作一介紹。在操作方法改變下，比前作更易玩。

登場人物 12 人更可用同一人物對戰的新「亂馬」

今次我們會把大幅變更了的操作方法作詳細介紹。雖然和前作有不同之處，但只要習慣了前作的操作方法是不會有問題的。至於分別在那裏？這就是增加了新的操作方法。

跟着在玩法方面亦增加了，登場人物亦變成了 12 人。互相選出 12 人中喜歡的人物，在對戰時亦能選擇同一人物。這樣便不會有人物不同的影響、可以看對戰 2 人的眞正實力。

↑可以從這裏的 12 人中選出喜歡的人物來玩。

當然亦可以用同一人物對戰

↑男亂馬對男亂馬，天道茜對天道茜等都可輕易做到。

在操作和玩法上都和前作有很大的分別

相對於前作必須要使用控制器的所有按掣、今次因爲使用的按掣數目減少，操作亦變得較爲簡單了。必殺技方面亦能頻頻使用。玩法亦從 2 種類增至 3 種類了。

↑各人物都有特別的攻擊方法。看了的人都會發笑。

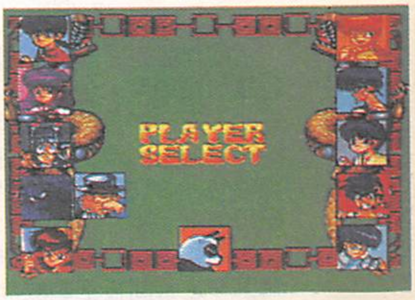
↑必殺技當然也有新增加。畫亦變得更華麗。

玩法變成了 全部共分3種

玩法除了故事式和對戰外，新增加了團體戰玩法。

值得注意的是在這團體戰中，可以從 12 人中選出 5 人作對戰。這時候是不能用同一人物對戰的。總之是即使不同的隊伍亦不會有同一人物。玩者可以私下猜拳的方式來公平分配人物。正因爲是團體戰，利害的人當然是越多越好。

↑故事形式中會以這種畫面來連接故事。



↑團體戰是這樣選出人物的。

操作方法 變更成更易玩

現在再來說明一下基本的控制器使用方法。移動、跳躍，以及防御都是以十字掣進行。跟着攻擊掣方面有 2 個。B 掣是大威力的攻擊、Y 掣是小威力的攻擊。今次特徵是不會有腳踢和拳擊掣分別。這會看自己和對手相距的距離，以及自己是蹲下或跳躍的狀態來使出各種攻擊。

雖然是沒有了必殺技的按掣，但只要把按掣連按或是同時 2 個掣，仍是可在簡單的操作中使出必殺技的，所以各位大可安心。

↑變成了只靠十字掣和 B、Y 掣亦可以戰鬥。

↑以天道茜爲例，接近時是下勾拳。

↑遠離時會變成回身踢。兩者都是大威力掣的。

按掣的分配是這種樣子

這裏所指的是初期設定、玩者可在設定形式中改變按掣的位置。由於亦可以設定跳掣，所以亦可以有和前作一樣的操作。

L、R掣
↑用這個掣隨時都可以防御。和十字掣一起使用。

B掣
↑大威力的攻擊掣。和對手之間的距離會變出各種招式。

十字掣
↑在人物的移動、跳、蹲下、防御時使用。

Y掣
↑小威力的攻擊掣。和大威力掣一樣是看距離而變招的。

用 2 個掣作普通攻擊

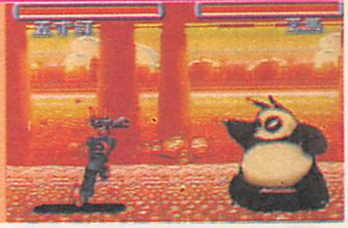
↑基本上攻擊是靠 2 個掣的。要記下在那個距離會變成那一招。

十字掣和攻擊掣是投技

↑用 2 個攻擊掣的任何一個亦可以使用投技了。

人物使出必殺技方法各有不同

↑雖然各人物都有不同，但由於大概也是類似方法，所以很易學。



一起來看變更了的出招方法

因爲按掣變成只要使用 2 個，所以招式的使出方法亦有很大改變。普通攻擊是看和對手之間的相隔，即使按同一個掣亦可使出各種不同的技巧。

即使是以前作中同一操作方法使出技巧，事實上在精細的地方也有變更。

↑因爲使用的按掣減少了，操作亦變得更易。

↑全部動作都很滑稽是「亂馬」的特徵。簡直是爆笑。

必殺技是在按掣的組合中使出的

前作設定了一個專爲必殺技而設的掣，但今次卻沒有。不過卻因爲這種改變令按錯掣的情形減少了。各位可以專心的去想把 2 個攻擊掣完全活用。

例如先把攻擊掣按着，儲下一定時間後把掣放開，也可能會出現必殺技的。這時自己所用的人物仍可以自由行動，以另一個掣來攻擊。即是說可以一邊攻擊對手一邊準備必殺技。除此之外還可以有各種的配合，這些則留待各位去發現了。

習慣了便很簡單！

→任何一招在習慣了之後都很易出，這是令人高興的。

↑任何招式都可在十字掣和 2 個攻擊掣之下使出。

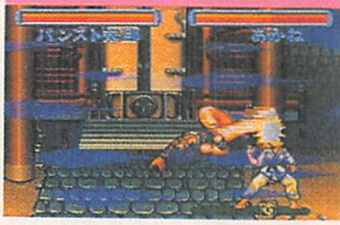
把掣連按

↑連續按任何一個攻擊掣。

儲下大威力掣

↑按着大威力掣一定時間後放手。

2 個攻擊掣同時按



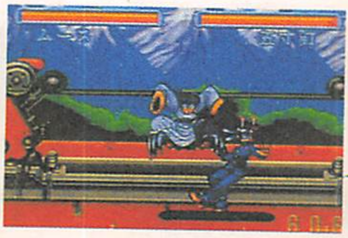
↑同時按着 2 個攻擊掣便可。

昇魔空破拳

↑天道茜的必殺技。只要同時按 2 個攻擊掣便 OK 了。威力絕大！

爆碎點穴

↑良牙的招式比其他人還要多！要學會全部要多加努力了。



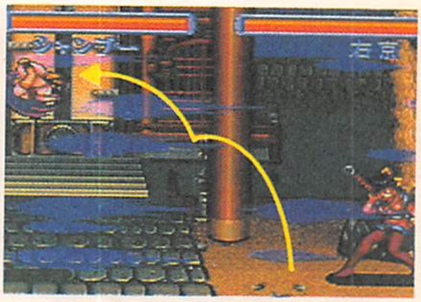
鷹爪拳！

↑這一招是在跳躍中按十字掣下方加大威力掣。令對方出其不意。

用十字掣亦一樣可以跳躍

這是爲一些習慣了「SF II」類型跳躍方式的人而設的變更點。不過由於人物之中亦有一些是可以作 2 段跳躍的，這時候若是以按掣來跳躍，跳的方法可以有更多變化。在這種時候，只要在設定形式中剩下的 X 或 A 掣設定爲跳掣便不成問題了。用 2 段跳躍來玩弄對手會很有效。

↑ 2 名亂馬都和前作一樣可作 2 段跳躍。要好好的操作。



→可以一口氣逃到畫面另一端。

投技使出方法是和前作相同的操作方法。不過在前作時是只能以拳掣投出對手的。今次用任何一個攻擊掣亦可以把對手投出。不過雖然兩個掣都可以投，但事實上並不相同。至於兩者之間有那種不同，便是以小威力投出的時候，投出後，會在和對手相距不遠地方落下的。若以大威力掣來投出，便會相反地飛得很遠。

至於這種分別出現的原因，是因爲有些人物在近接戰有利，有些卻在遠程戰鬥中較有利。不過即使是擅長近接戰的人物，在近接戰時亦不是必勝的……相對來說亦一樣。

→人物被投出時的樣子，亦畫得相當可愛。

與對手的距離接近便使用投技

按十字掣的左或右與攻擊掣來投出

↑不同人物的投技有效距離都有不同，但最少也要有一定程度的接近。

用小威力掣按的時候

↑感覺上是把對手放在前方。

用大威力掣按的時候

↑一下子把對手掉走了。

能避過投技!?

今次另一個令人吃驚的新事實，是可以避過對手的投技。這是在被對手投出，當身體落在地面的一瞬間按任何一個攻擊掣。雖然仍然會減去少許體力、但比起掉在地上所受的傷，還是少得多。掌握了這一招之後，遇上擅用投技的對手亦不怕了。

↑被敵人投出，體力指標會大為減少。很痛呀！

↑總算是站了下來。體力亦減得比較少。

防御可用十字掣、也可用LR

平常是以上任何一個掣都可以防御的。大家可以找出那一個掣最適合自己使用。

今次在防御中有一點改變了，這就是即使你擋着普通攻擊也會減去少量體力。由於單靠防御不再是無敵了，還是積極進攻較好。

←這種攻擊也會減少體力的。

普通攻擊也會減低體力

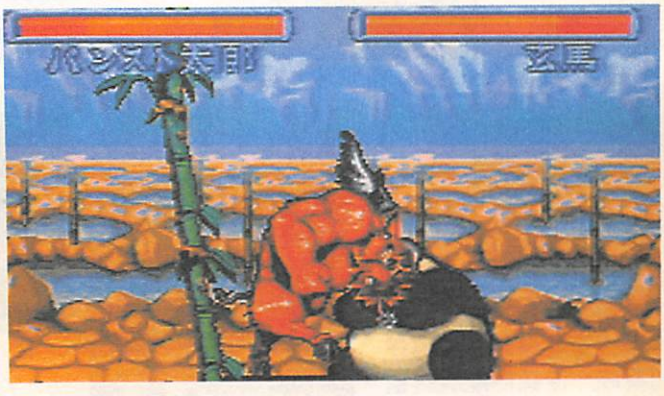
↑不能再一直擋下去了！

按對手相反方向的掣

↑這種操作雖然在前作中沒有，但相信大家早已熟悉了…

↑由於沒有了上段、下段的區別，危險時便應馬上擋起來。

→攻擊時間長的必殺技技要擋至最後。



作出了不少改良的强化版

飛龍之拳S HYPER VERSION

超級版

飛龍之拳

盒帶	12M

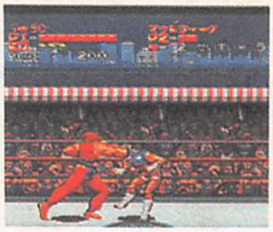
PASSWORD/CONTINUE

動作遊戲 ACT

11 月下旬發售預定 CULTURE · BRAIN　9700 日元

是一個變得更易玩的飛龍之拳

閣下有否玩過在 7 月時推出的「飛龍之拳 S 黃金戰士」嗎？除了有玩過的人外，即使未玩過的人，也會注意這個「飛龍之拳 S 超級版」的。把原作版本的操作性改良，加上追加了玩法，令遊戲變得更有趣。



↑因爲加上了改良，玩起來自然更有趣了。

→動作變得更爲流暢。

研究變更的地方

現在就來看看這超級版和本來的「黃金戰士」有那些不同。以下提至的各點都是新加上的。

↑例如在路上的出口會出現 EXIT。

動作變得更快

各人物的動作和畫面的卷軸變得更快，可以實現流暢的動作。人物動作遲頓引起的不自然亦消除了。

↓人物動作變敏捷了，變得較爲迫眞。

↓回轉中的動作亦比舊版更快，感覺更好。

新設的戰鬥形式

在舊作的 3 種玩法之外，今次增加了戰鬥形式的玩法。這可以和故事形式中出現的首腦作戰。

↓可以和故事形式中首腦對決的形式。

↑可和任何首腦對決，太好了。

付加了難易度

各種玩法亦變成可在玩之前更改難易度。難易度可作 8 階段設定，可配合玩者的實力。這樣要爆機的話亦可輕鬆一些吧。

↑難易度和障礙可抵消了實力相差。

保留了心眼系統

這個「飛龍之拳 S」中戰鬥場面的最大特徵「心眼系統」，亦從舊作中保留了下來。心眼系統是一個加入了防御要素，在可攻擊和防御的地方會有指示出現給玩者知道的系統。這樣便能有更迫眞的戰鬥出現。

↓在專家形式的操作，會使用心眼系統。

↑抵消了 O 號的地方，便能防御對手的攻擊。

攻擊對手的漏洞

↑向對手 O 號所在的地方攻擊。

研究這次超級版中的玩法

跟着我們再來看看今次的遊戲玩法。雖然在基本的系統上沒有變更，但卻追加了新設的戰鬥形式。

↑遊戲形式會這樣的增至 4 種。

故事形式

在劇情之內要先在途中的路上戰鬥的故事形式。故事形式中到最後會和首腦戰鬥，這時候會有激戰形式和專家形式的兩種進行方法。

↑由劇情串連，要先和嘍囉戰鬥的形式。

激戰形式

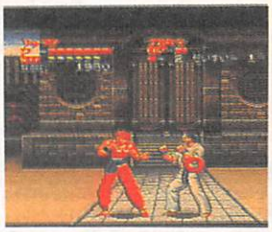
和在途中與嘍囉戰鬥時一樣，對首腦戰也是以攻擊掣的連按和距離來決定勝販的激戰形式。

↑這個是只要連射和相距來操作戰鬥的形式。

專家形式

在對首腦戰時使用了飛龍之拳特徵心眼系統的，是專家形式。對於早已玩慣了一直以來飛龍之拳系列的人來說，是不會不玩的形式。

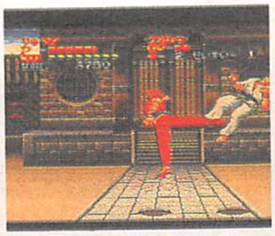
↓以心眼系統來操作戰鬥的專家形式。



↑途中和嘍囉的戰鬥是和激戰形式相同的。

動畫形式

雖然在途中與嘍囉戰鬥時是一樣，但在與首腦對決時出現特徵的正是這動畫形式。這形式是爲了對於不擅長動作遊戲的人亦能一樣適合，在和首腦對決時變成了指令選擇的戰鬥。一個初玩者亦能安心的玩法。

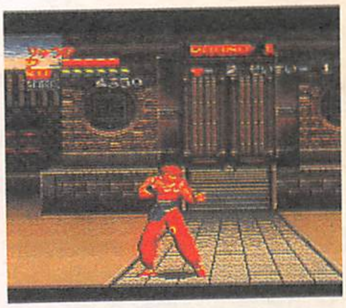


↑和首腦對戰時採用指令輸入方式的動畫形式。

以指令來戰鬥

↑考慮清楚來輸入指令。

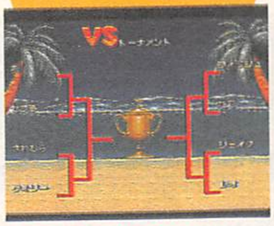
→一樣可以把首腦打倒。



VS 錦標賽

可以給一至八人參加的異種格鬥技戰，是這個 VS 錦標賽形式。在 8 種格鬥技的選手中選出自己喜歡的，爭奪錦標冠軍。今次，更加上了難易度和時間限制，由於可設定不同情況，即使一些有實力差異的玩者亦一樣可玩得很開心。

最多可 8 人參加



↑ 8 人在錦標賽中戰鬥。

↓可在電腦的一方設下不便。

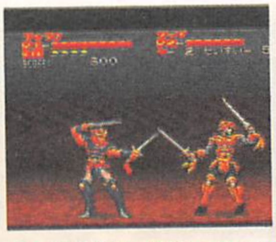
↑ 8 人之中誰能優勝呢？

戰鬥形式

今次新設的是這個戰鬥形式。這可以和在故事形式中登場的首腦對決。在戰鬥時亦能選擇使用激戰形式或專家形式的方法。這正可以作爲在故事形式時和首腦戰鬥的參考。突然可以和任何人對戰，最高興的自然是玩者了。

可選擇對戰對手

↑首先是選擇對手。



↑和首腦戰鬥，算得上是故事形式的練習。

↑以後再不怕遇上你們了……

HUMAN GRAND PRIX

HUMAN 大賽車

你可以成爲地上最快的男子嗎？

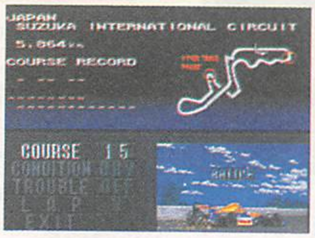
11 月 20 日發售預定
HUMAN　9700 日元

盒帶	8M + 256KSRAM
電池記憶	
賽車遊戲 RCG	

可以使用眞名的隊伍來進行遊戲了

在賽車運動界中最頂級的 F-1，將會有一個除了全部 7 隊的隊名外，連車手名也使用了眞名的遊戲出現。

除了天氣的變化外，連各賽道的起伏與彎位的形狀亦迫眞地表示，在 4 種玩法中更能 2 人同時對戰，想起來簡直要比眞正的賽車更好玩了。



↑賽道得到忠實的表現，也有隧道和立體交差。

路面起伏亦能表現！

以眞正的車手來作賽

除了冼拿・文素這些最强的車手外，連一日本活躍的車手如鈴木亞久里與片山右京都可由玩者使用，以世界冠軍爲目標來出發。

日本車手出現！

↑車手片山右京擅長納豆走法。

↑預選還可以在車上做手腳，決勝就完全要看玩者的技術了。

↑ 1P 時、按 A 掣可以令畫面上方變成倒後鏡。

習慣賽車的操作

今次在這戲的轉彎上，採用了用十字掣移動轉變浮標，車會一直向着浮標所指方向轉彎的系統。

↑按掣轉彎後必須還原。

↑車的操作和零件組合是分不開的。

↑ B 掣是加速、Y 掣是剎車時所用的。

極速掣

玩者按 X 掣的話，是可以把車子在一定時間作超加速的。

↑極速的使用次數和用賽道的比賽圈數是有關的。

眞空地帶

若走在敵車之後的地方，是可以因爲乘着空氣的流動令加速更好的。

↑ SLP 的燈着了，表示可以加速。

↑首先是跟在其他車之後，但不要撞中對方。

以世界冠軍爲目標

由4種形式構成HUMAN GP。特別是由全16戰構成的世界循徊賽，更有令玩者感到是參加了F1賽車的氣氛。

世界循徊賽

由全16戰來進行的賽車，除了爭奪世界冠軍外，也是以各站的最佳成積爲目標的。

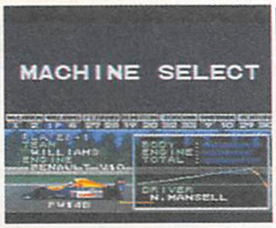
↑集合了世界精英的戰鬥開始了。

→有晴天，陰天，雨天……

注意天氣！

賽車選擇

選出一架配合自己喜好的賽車。對於自己技術有自信的人，可嘗試挑戰一些實力不足的車來用。



↑今年的威廉士車隊出盡風頭了。

預選

在預選中記錄了的時間，會決定決勝賽時的開始位置。爲了能盡可能爭取較好的位置，在組合零件時要特別注意。

↑首先在試走中熟習賽道，再向預選挑戰。

↑盡可能提高排位。

決勝

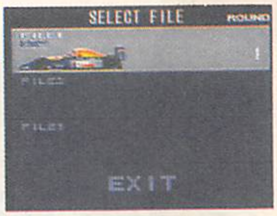
終於是決勝戰了。和預選不同，由於車子要接受漫長的戰鬥，在車軚與車架方面還是改用一些較耐用的東西。

↑沒有心情逐件研究時，也可以用自動設定的。

↑終於開始決勝戰了。若在6名以內完成比賽，可分別得至10分，6分等分數。

亦可以SAVE

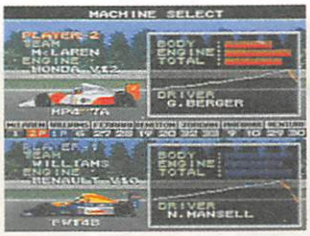
在設定車的零件，或是一場比賽結束時都是可以SAVE的。這可以經常也使用自己專用的車來作賽。



↑自己覺得玩得好的成績，當然要SAVE下來吧。

更爲激烈的2P戰

無可否認最爲激烈的是2P對戰形式。除了可和朋友作激烈的比賽外，更能2人合力加入同一隊伍，共同令那隊伍可成爲冠軍。



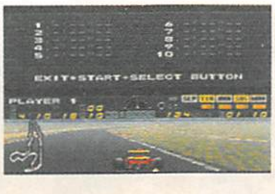
↑有實力的人，也可以用一些實力較差的車與朋友作賽。

↑經常掌握對手的狀態是很重要的事。

不要輸給朋友！

當然亦能作試跑

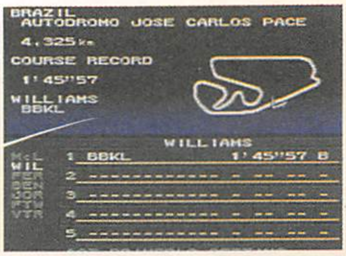
↑除了賽道外，連天氣也是任選的。



↑在試走中克服自己不擅長的賽道，再在實際的賽道上大顯身手。

可看到記錄

由自己創造出來的最佳圈速，會以不同賽道，不同隊伍來表示。同時亦能看到車的設定資料。

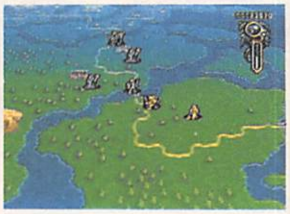


↑創出比朋友更快的圈速。

模擬 3D 的眞實時間式摸擬遊戲

一個以西基尼亞這大陸爲舞台的夢幻式模擬遊戲。分佈在各地的地圖全部是使用從斜上向下望的立體畫面，令人可以有在玩圖版遊戲 BOARD GAME 的感覺。

敵人是由電腦操作的西基尼亞帝國。玩者的目的，是要把女帝安杜拉與賢者拉斯迪打倒。



↑迫眞的立體畫面。把畫面縮小還可看到整個地圖。

↑進入戰鬥場面會變成這種畫面。魔法攻擊亦相當華麗

廢止了回合制戰鬥！

這個遊戲並非採用已方軍隊和電腦交替進行指示的回合制 TURN，採用了在經常變化的時間中隨時向各部隊給與指示的系統。

即使平原圖版一時間看起來沒有什麼變化，敵方其實是經常以玩者爲目標在進軍的。稍不留神時領地可能已經被人佔領了。這需要有迅速的判斷力。

↑慢慢地一日過去了。經過了 24 小時後便能結算當日的收支。

↑任何時候都能作出指示。

指示以符號表示

在平原畫面時或是戰鬥時也好，給與已方軍隊的指示全部也以使用符號的。選擇象徵各指令的畫，給與指示。即使是不明白意思亦不要緊的。只要按選擇掣的話，便會出現一段說明指令用途的訊息。

戰鬥時

↑指示全部以符號代表。以單純明快的畫面表現指令。

↑在平原上選擇已方部隊會表示指令。

平原(圖版)

↑不明白指令的意思時便按選擇掣。會有一段說明文字。

因應民眾的支持程度而進軍！

各地圖的完成條件是把在敵軍根據地的首腦打倒。總之把帝國控制的都市解放了的話，便能得到民衆的支持。這個遊戲中，由民衆得來的支持率大小，是和故事的進行有關的。

↑畫面右上方會經常以棒狀圖表示民衆的支持率。

環境指令

這是對於反亂軍全體使用的命令，亦有用來改變訊息速度的。

指令	說明
戰鬥指令	向所有部隊指示戰鬥時攻擊方針的指令。
部隊一覽	包括待機中人物在內、可知道己方全軍的狀態值。
螢幕	進行環境設定。能改變遊戲中時間的速度。
回到地圖選擇畫面	完成過一次的圖版，可以用這個指令來中斷。

給各部隊的指令

向派遣到各地的部隊作命令的指令。某些部隊上可能有部份指令用不到。

指令	說明
部隊的移動	把部隊移動到喜歡的地方所用的指令。
戰鬥指令	與環境指令的相同，可指示戰鬥時的攻擊方針。
部隊的派遣	把待機中的部隊派遣到各地。只有主角可以使用。
占卜牌	確認手上持有的占卜牌。只有主角可以使用。
道具	使用或裝備道具。只有主角可以使用。
人物的補充	補充人物。只有在都市上的部隊可以使用。
道具的購入	只有在設有商店的都市的情形才可使用的指令。
魂之復活	能把人物復活。只有在教會上的情形才可使用。
部隊之編成	有關部隊的編成全部是在這指令中。

把部隊派遣

首先是從自己軍隊中選出部隊 UNIT 派遣到平原上。不過爲了維持各部隊。每日是會花費一定金額的。根據自己的能力來使用部隊。

↑不過會花上金錢。可參考畫面右上的所持金額。

自己的根據地

↑初期只有主角的部隊，呼喚其他隊伍！

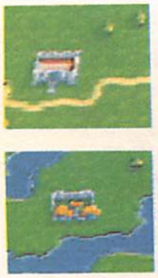
解放都市，教會

派遣了的部隊，會向着敵軍治理的都市與教會出發。擴大自己軍隊的領土是一件很重要的事。

把建築物解放，部隊的狀態值會改變，亦會得到占卜牌，每過一日亦能收到一定的金額，這樣民衆的支持率亦能大幅提高。這支持率可以令你得到道具，或是會發生較大的事件。

指示目的地

↑用旗移動到目的地，部隊便會向着那裏前進。



←上方的建築物是都市，下方是教會。

↑解放都市時可以得到占卜牌。

打倒首腦便能過版

當把已方軍隊的勢力擴展至一定程度後，終於要向敵人的根據地進攻了。把首腦打倒的話，便能結束那塊圖版。

↑ O 中的人物是最初一版的首腦。把他打倒便能過版了！

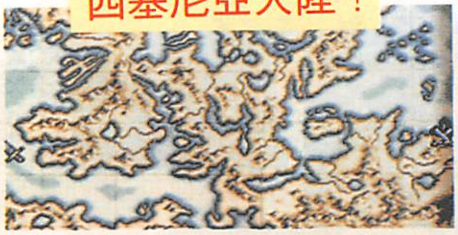
↑「？」是首腦的部隊。幾常都會在敵方根據地中。接觸後……

前進路線有各式各樣

就這樣結束了一章情節後，下一次前進的地圖會在地圖畫面上表示。在故事的進行中，這種可前進的地圖也會出現分岐。雖然選擇任何一方都可以把遊戲完成，但遇上的同伴與事件等都會有變。

另外，完成了一次的地圖亦可以不限次數的重玩。可能會有新發現也不定。

西基尼亞大陸！



↑在這地圖上共準備了 24 版。

↑ O 中的是下次可攻略的地圖。

戰鬥場面是簡單的自動戰鬥

　　在地圖上活動的，是自己軍隊金色的部隊和敵軍銀色的部隊。這兩者當到一定距離之內時便會突入戰鬥場面。

　　不過，在這遊戲中最好是不要逐一向各人物給與指令。先從右方介紹的 4 種戰鬥方針中選出一種的話、各人物便會跟着那方針自動選擇戰鬥手段。很少會向人物逐一作出指示的。

　　至於在戰鬥時，指令是右下方的 3 種。非常簡單的系統。

ガッツをみせろ
攻守都較爲平均的基本戰法。

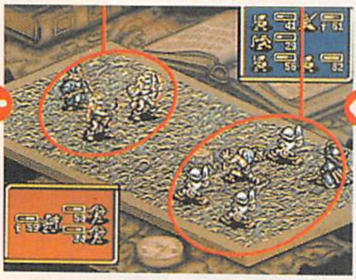
きしどうをしめせ
以防御爲主的作戰。不會攻擊 HP 低的敵人。

リーダーをねらえ
向敵人的部隊隊長作集中攻擊。

たたきのめせ
攻擊爲主的作戰。向 HP 低的敵人集中攻擊。

↑輸了的部隊會被彈開，暫時不能移動。

帝國軍　反亂軍



↑←互相接近到一定範圍內便會突入戰鬥場面。

戰鬥時的指令
占卜牌 使用占卜牌的指令。
退却 以 100% 的機會率中從戰鬥逃走。
說服 把中立人物拉攏成爲同伴。

作規定次數的攻擊

　　各人物都會有數種戰鬥方法，各有既定一次戰鬥中的攻擊次數。包括敵人在內，行動是由最敏捷的人開始，當全部人的攻擊結束時受損傷較少的一方便是勝利。當然若有其中一方被全滅時，生還的一方是完全勝利了。也會有打和的情形出現。

↑勝負是以損傷的程度來決定。

由敏捷的人先攻擊

↑在敵我雙方中由最敏捷的人開始順序攻擊。

↑在狀態畫面中會表示各攻擊的使用次數。

占卜牌的攻擊！

　　雖然攻擊方法是不能選擇的，但使用在解放都市與教會時取得的占卜牌，亦可以支援一下己方的。由於這種占卜牌是用完一次便會失去的道具，不要隨便使用才可。

↑也可以用占卜牌來補助已方軍隊的攻擊。

↑連惡魔也可以召喚出來。

被幹掉時便走向教會

　　假如在戰鬥中有人物被幹掉了的話，可以到教會想辦法。只要付上金錢，便能把死去的人復活。另外，在都市的店中也會有可以令人物復生的道具出售。

復活！

↑去到教會的話便能復生。

也有中立的敵人

　　若周圍也看不見敵人但卻突入了戰鬥場面，對手便是中立人物了。若使用不去戰鬥的說服指令，可以令他們成爲同伴的。雖然也有說服失敗的可能，而且打倒他們亦不是什麼難事，但多一個朋友不會較好嗎？

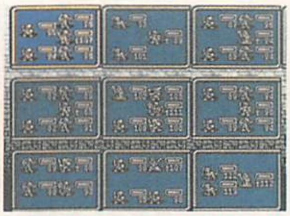
說服對方！

↑利害的人物便勸他做同伴。

↑在人跡罕見的山頭與草原中遇上中立人物突入到戰鬥場面中……

嚴格選擇隊員來組成隊伍

這個遊戲中並沒有生產人物的地方。玩者只能把開始時手上的人物與途中成爲同伴的人物培養起來。所以要嚴格把使用的人物編成隊伍，進行戰鬥。



↑初期的人物。編成了部隊後便能隨時派遣。

人物由 3 種類構成

這個世界的人物分類成以下的 3 種。這裏亦介紹部份所屬的人物。

半人類

鷹人

可使用武器和魔法攻擊，是敏捷的人物。

惡魔

雖然攻擊能力是高，但不易被民衆接受。

巨人

動作較爲遲鈍，但 HP 和攻擊力都很高。

人類

騎士

擅長武器攻擊。可成爲部隊的隊長。

傀儡師

擅長操縱魔巨人，可成爲隊長。

雲妮

能使用強力的攻擊魔法。可成爲隊長。

魔獸

鷹頭師

翼的攻擊可以令全部敵人受傷。

八爪魚

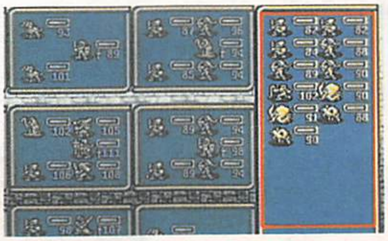
攻擊力非常高，但害怕魔法攻擊。

飛龍

擅長是伸出長尾巴所作的攻擊。

編成隊伍

玩者是可以經常向部隊逐一給與指示的。不過待機中的人物，即使是 1 人也好、不編成部隊的話也是不能派遣到平原之上的。可以從既有的部隊中把成員交換，但亦可以編成新部隊的。不過在進行時會有一定的限制。

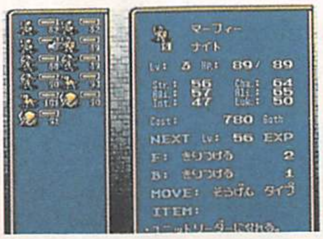


↑右方是待機中的人物。這樣是不能出兵的。

1 決定隊長

在部隊的編成中，首先一定要決定好隊長。但可以成爲隊長的也是限定了在部份種族中。若沒有那種族的話，是不能編成新隊伍的。

如果在戰鬥中隊長被幹掉了的話，那隊伍便不會再聽玩者的命令，會回到根據地中。這一點對敵軍來說也是一樣的。



↑選擇成爲隊長的人物。

沒有了隊長後……

↑變成了骷髏的畫面，回到根據地。

↑在進攻之下把敵的隊長打倒後。

2 決定隊員

決定隊長後便要決定餘下的成員。一個部隊中，連隊長在內，最多是可以加入 5 名成員的。

不過一些體形過大的人物，會當成 2 隻的位置。

1 軍最多有 5 人

↑可編成最大 5 人(隻？)的部隊。

L尺碼

←由於體型大，相當於 2 隻份量。

S尺碼

←這種大小的人物是標準的。

3 考慮位置

最後便是把各人物戰鬥時的位置分配成前鋒和後衛，前鋒容易受到敵人攻擊，但後衛卻難以擊中敵人。要考慮人物的特徵分配到適當的位置之上。

↑攻擊力高的人盡可能做前鋒。

地圖上也有同伴

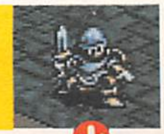
在平原上的都市與教會有時也會有一些希望加入反亂軍的人物。由於他們在成爲部下後可以編成部隊，馬上便能成爲可靠的同伴。

↑這樣同伴的部隊便能增加一人。

人物會有成長。

各人物是可以在戰鬥的過程中取得經驗值來提高等級的。跟着當他們成長至一定程度後，是可以轉職成另一種族的。不過由於這並不一定會成爲高等級的種族，要考慮好才使用。

戰士



←上升了一定程度的水準後……

巫師

←便能轉成其他職業！

以氣墊車來爭奪賽車球！

SUPER LINEARBALL

超級賽車球

盒帶 4M

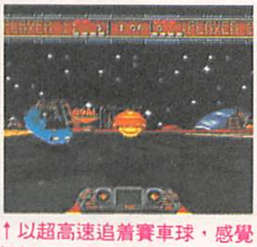
PASSWORD CONTINUE

動作遊戲 ACT

11月30日發售預定　HIRO 8000日元

以高速度展開的未來足球遊戲

使用2架氣墊車，追逐在空中浮遊的賽車球 LINEAR BALL，是這個「超級賽車球」。一個在3D型畫面內進行，類似近未來足球的遊戲。氣墊車與賽車球的速度都很快，令人感到是超任機能完全發揮下做出來的作品。這種速度感相信亦能把閣下吸住的。



↑以超高速追着賽車球，感覺很好

↑在2P對戰中會更爲激烈。

學會基本要訣

雖然初時看上去會以爲很難，但這遊戲的規則其實非常簡單。捉住用磁力浮遊起來的賽車球，到達龍門區域觸地得分的話可得一分。在限制時間內奪得較多分的一方便能得勝。在未習慣之前，會被磁力陷阱等影響，令氣墊車的控制變難。

捉住賽車球

↑把這個球捉住。

帶着它移動

↑走向對方的龍門。

在龍門着地得分

↑這樣就能獲得一分。

研究它的特徵

爲了要把球觸地得分，便只有把氣墊車了解清楚才可。以下就來與大家研究一下它的特徵。

↑找出遊戲的特徵是勝利的關鍵。

在自動掃瞄中確認

在氣墊車之上是付有自動追踪器的，所以即使看漏了球亦能馬上再次發現。在畫面下表示的箭咀便是了。這種機能是相當有用的。

↓注意畫面下的箭咀。在這方向可找到賽車球。

↑終於發現了。這種自動追踪系統眞好用。

用飛彈攻擊敵人

在取得了球正要前進時若是受到敵方氣墊車的阻礙，亦可以用飛彈對付敵人的。用這一招，也可以從對方手上强行把球奪去的。

↓球落在敵人手上。用飛彈來對付他。

↑敵人把球放手了。就趁這段時間把球搶過來。

也可選車的類形

自己所用的車是可以自由選擇的。車的類型是按速度以顏色分辨的，可在選擇畫面中選擇使用。

↑在這裏亦能選擇車的種類。

與電腦或是朋友時都一樣好玩

這個遊戲是一人或二人都一樣可以玩的。以下我們會來介紹一下 2 種玩法。首先最好是先在 1P 中以電腦爲對手。

↑以 2P 形式對戰，相當熱鬧。

各種的選擇

首先在遊戲開始之前，要先選出所用的場地。場地因着磁力陷阱位置等的不同，共準備了 32 種之多。車種當然也是在這裏選擇的。

↑場地共有 32 種類。選不同的來試玩。

1PLAYER

以電腦爲對手作 1 對 1 戰鬥的 1P 形式。這個形式最適宜用來學會遊戲的玩法，基本的操作都可在這形式中掌握到。初時很少主動來把球奪去的電腦，在進行了多次比賽後也會開始積極進攻。每一場比賽都不能大意。

↓當氣墊車降到場地上遊戲便正式開始。

↑球是不能長期帶着的。變成紅色時便要分開。

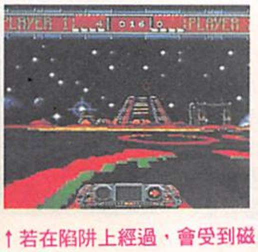
着地得分！

↑在對方龍門區觸地得分。

注意磁力陷阱

在各場地之內，都會有多個使用了磁力的陷阱，令你的車會突然不受控制。若把車駛到磁力陷阱之上，便會不按自己的意思，向着箭咀的方向駛去。所以盡可能在把球運到終點時，還是不要經過陷阱之上爲佳。

↓在場地上，充滿着這樣的磁力陷阱。



↑若在陷阱上經過，會受到磁力的影響。

↑記着地點來避過陷阱。

2PLAYER

使用了 2 個控制器，可以和同伴們作對戰玩法的 2P 形式。在 2P 形式中，畫面會分割成上下兩部份，由兩名玩者各自的視點去玩。那一方的玩者可以得到較多數呢？

↓ 2 人一起對戰。在場地上分高下。

↑ 2P 形式會把畫面分割爲上下，進行激烈的戰鬥。

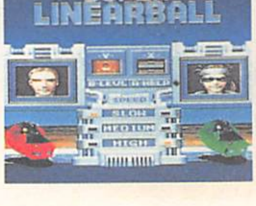
1P 的勝利！

↑ 1P 那方得勝了。

也能設定障礙

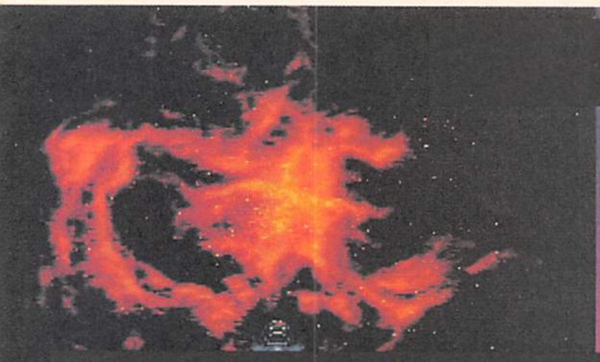
在這 2P 形式中，亦可以因應玩者的水準而加上一些障礙的。車的速度可以從 3 階段中選擇，所以能變更成令對手有利或不利的狀態。在 1P 形式中學會了場地的攻略法後，在對戰時會變得相當有利。

↓在這畫面設定障礙。現在 1P 的車較慢。



↑速度是 2P 的較快，對 1P 有很大不便。

↑加上障礙後會更加激烈。



用線包圍方塊令它們消失

夢幻方塊

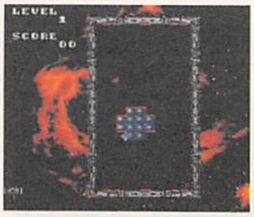
4M

CONTINUE
鬥智遊戲 PZG

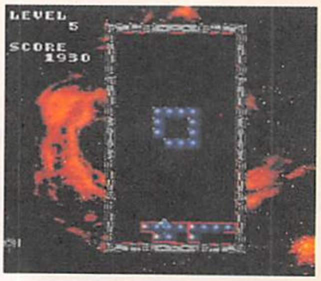
10月中旬發售預定　KEN・AMUSEMENT 8300日元

把出現的方塊消去的鬥智遊戲

對於從上掉下，或是從下上升的方塊，使用宇宙戰機古尼爾的變身體 POPO 和 PIPI 後方噴射出來的射線包圍後消滅，就是這個「夢幻方塊 MYSTERY CIRCLE」了。雖然看起來很簡單，但由於不斷出現的方塊要逐一消去才可，所以令遊戲變得深奧起來。



↑用線包圍上下出現的方塊令它們消失的遊戲。



→很多方塊的形狀都很複雜。

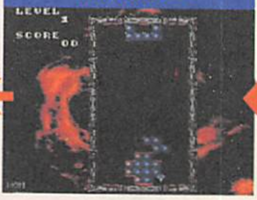
熟習基本

這個遊戲的基本其實非常簡單。在方塊的周圍拉線後包圍，就是如此。不過，單是這種工作亦已經非常困難了。例如若落下的方塊中間有一個空格的話，要消去這方塊就不單只在外側，連內側也要把線圍上才可。要在短時間內完成，需要有不少的練習。

令它消失

↑被包圍的方塊會消失。

用線包圍



↑移動主角機把它包圍。

方塊掉下

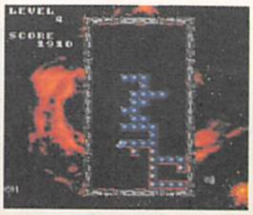
↑最初會從上掉下。

研究主角機的動作

主角機 POPO 是宇宙戰機古尼爾的變身體。主角機是可以沿着方塊自由活動的。按 B 掣時亦可以把飛行的速度提高。不過，在方塊與方塊之間的移動會較慢。

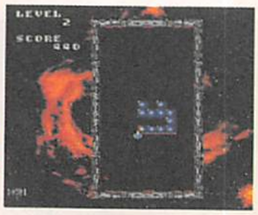
POPO

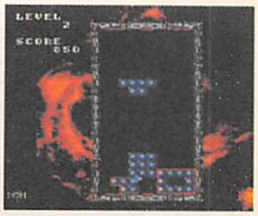
↑ 1P 操作的主角機。



↑以十字掣沿着方塊與牆壁移動。

↓用 B 掣亦能提高在空中飛行的速度。





↑在方塊之間移動時，速度會相當慢。

有效的消去方法

在這裏我們來看一下可以提高分數的技巧。首先，是把方塊與方塊組合成簡單的形狀來消去。這要在掉下時的一瞬間作判斷。另外，若是快要 GAMEOVER 的話，亦有用 BOM 來破壞的招數。

消失一些吧。

↑變成容易消去的形狀。

方塊太多了……

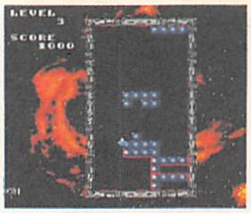
↑等待方塊從上掉下後。

使用 BOM

↑ BOM 可以破壞 8 格的方塊。

在多種遊戲形式中試玩

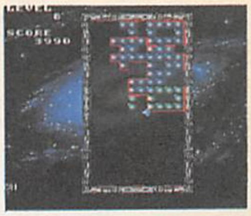
這個遊戲除了一人之外，亦可以 2 人同時玩的。以下我們會分別來看一下 1PLAY 和 2PLAY 的 2 種形式。



↑可以 1 人或 2 人玩，令人高興。

1PLAY

操作 POPO，把從上下出現的方塊消去，是 1P 形式。在這形式中是只要把方塊消去即可。閣下可以玩到那一個等級呢？

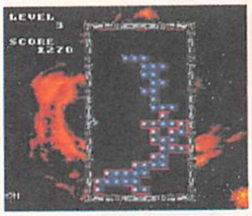


↑只能靠自己力量來玩的 1P 形式。

只是不停的消去

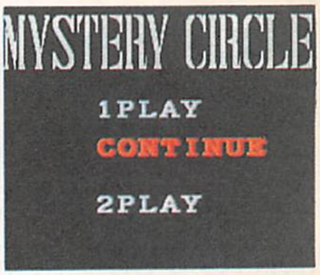
在這個 1P 形式中，即使是 GAMEOVER 了也好，亦可以用 CONTINUE 再次從途中的等級開始玩。不過，最少也要有 LV16 才可以 CONTINUE，若在之前 GAMEOVER 的話會回到最初開始的。CONTINUE 是很有幫助的。

↓這個形式中只需要消去出現的方塊。



↑ CONTINUE 可以在 LV16、32、48 進行。

↑以 CONTINUE 再次進行。



2PLAY

在 2P 中共有 3 種類型的遊戲。分別是 VS、NORMAL、TWIN。以下我們會把這些玩法逐一介紹給大家。

VS

在左右畫面中 2 人作對戰的 VS 形式。在這形式中，任何一方的玩者若能同時消去 2 個以上的方塊時，都可以令對方的方塊增加一個。這會令對手更爲頭痛。你有信心在這種形式中勝利嗎？

↑這 VS 形式可以作 2 對戰。

那一個較强呢？

↑可增加對方的方塊來進行妨礙。

NORMAL

把一人用的畫面並列 2 個在左右，是 NORMAL 形式。在這形式中，是不能妨礙對方的。

↑ 1PLAY 的畫面並列 2 個的 NORMAL 形式。

TWIN

2 人的 POPO 和 PIPI 同在一個畫面內操作，2 人合力把方塊消去就是這 TWIN 形式。二人之間一定要有很好的配合，否則只會死得更快。

↓可以 2 人合力玩的 TWIN 形式。

↑若 2 人不合作，是難以升級的。

SYSTEM

在遊戲開始之前，是可以在這 SYSTEM 形式中作各種設定的。可以設定的項目有 HARD，BOM 和 SOUND 的 3 種。HARD 可以把遊戲的難易度作 3 階段的變更。BOM 則可以把爆彈的持有數目設定在 1 至 5 之間。SOUND 即是音樂測試。設定好之後才開始遊戲。

HARD

↑從 3 階段中選出難易度。

BOM

↑可以設定爆彈的數目。

SOUND

↑可以試聽不同的聲響。

宇宙强盗

COSMO GANG THE VIDEO

可愛的惡黨們大出擊！

10 月 29 日發售預定
NAMCO 7900 日元

盒帶 8M CONTINUE

久等了，那班宇宙强盜們終於在 SFC 版中登場

一個把可愛宇宙强盜 COSMO GANG 打倒的痛快射擊遊戲「宇宙强盜 THE· VIDEO」將會推出超級任天堂版。令人懷念的人物，有着烏蠅機影子的固定畫面，加上街機版的合體，令趣味增加百倍。

簡單的射擊遊戲

由於是在超級任天堂推出，所以這會是個簡單的射擊遊戲。操作方面，除了十字掣之外，只需使用一個按掣，所以即使初玩的人亦可以玩很開心。

有各種道具

這遊戲最大的樂趣可說是豐富的道具。除了傳統的道具外，也有嚇人箱來停下敵人的動作，或是以蜘蛛網令敵人的動作變得遲鈍，這些道具在畫面效果上也是會令人覺得很有趣的。

特別旗

↑ NAMCO 的專用道具，取得後可增加一機。

獎分

↑取得一個得分便會加倍最高可提高至 16 倍。

護盾

↑張開護罩，可防止一次敵人的身撞或子彈。

超級翼

↑裝上後，光線砲會變成 2 連裝。

機雷彈

↑射出不會爆炸的機雷彈來代替光線砲。

旋風

↑卷起巨大的龍卷風，可吹走敵人和敵彈。

嚇人箱

↑飛出一個小丑面孔，令敵人的動作停下來。

蜘蛛網

↑畫面上被蜘蛛網覆蓋，令敵人動作變慢。

宇宙强盜的各式各樣。

→首腦 COSMO。

敵軍團的司令官。有一對超級翼。

←杜馬龍。

敵軍的傭兵怪獸。會吐出火炎攻擊。

↑迷你蛇怪。

被擊中後尾部會變短。若尾巴被擊中則會散開。

↓戰鬥的 COSMO。

穿上强化裝甲，以强力的雷射光線武器攻擊。

↑迷你 UFO

乘在 UFO，會突然以高速衝過來。

↓小鬼。

綠色的細小身體，很難被子彈命中。

↑ COSMO

所謂的敵人士兵。看上去亦算得上很可愛。

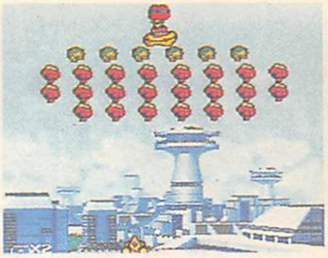
走遍5個惑星

打倒宇宙强盜的宇宙警察、是乘在一架戰機上作戰的。在 COSMO 星外圍的 5 個惑星戰鬥，最後再向宇宙强盜的根據地「杜馬惑星」進攻。

↑ 5 個充滿色彩的惑星。會發生怎樣的呢？

COSMO 星

STAGE 1 是紫色的惑星 COSMO 星。在城市上突然出現的敵方士兵，正排成一行在跳着舞。


↑突然開始跳舞的敵人。

↑一邊跳舞一邊攻擊的敵人。

水之惑星

一個被水覆蓋，和地球相似的惑星。可以在一片大海及海底作戰的版面。也會有巨大的敵人出現。

↑回轉的金幣，會阻礙着攻擊。

炎之惑星

有炎熱熔岩在大地上流動，更會有能把主角機燒毀的火炎噴出。這種地方事實上亦不便久留。

阻礙的傢伙

↑巨大的傢伙出現阻礙。

之惑星

突然改
成一個以
色爲主的
景，是在
色惑星上
戰鬥。

↑注意裝甲敵人强力的雷射攻擊。

砂之惑星

經常刮起風沙的砂之惑星。出現的敵人數目增加，攻擊亦更强烈。

↑可疑的蛋出現，難道是裝着杜馬龍的？

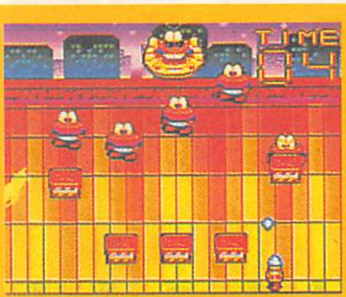
杜馬惑星

最後地區是宇宙强盜的根據地。惡黨的總帥會是怎樣的傢伙呢？

↑終於敵人的根據地在眼前了。幹到最後吧！

街機版獎分版面

這遊戲的獎分版其實即是街機版。把衝過來的惡黨擊退！



↑保持了街機版

↑勝利後可看到這樣可愛的跳舞。

↑ 2 人合作的結果會這樣的發表。

不能忽視的2P形式。

這遊戲的另一個趣味無可否認是 2P 形式。2 人一起裝備了道具後合作攻擊。也有一些是只會在 2P 形式中出現的特殊道具。

↑ 2 人合力有更大戰力。

交換

↑改變 2 人的位置。

超級能量

↑前鋒的機體變成强力的武器。

把 PLUTO 救出來！

米奇老鼠的魔法冒險

ACT
8M

■ CAPCOM ■ 11 月發售預定 ■ 8500 日元

世界的超級英雄，米奇老鼠在超任中登場！

一位在全世界都受到愛戴的超級英雄「米奇老鼠」，終於會在超級任天堂中初次登場了，高飛狗和米奇的愛犬 PLUTO 也會登場。

這個作品的最大特徵，是在玩的時候米奇老鼠是有「着衣服」這種事。在「着衣服」之後，米奇老鼠亦變成可以使用不可思議的能力。

這個遊戲中、米奇老鼠的衣櫃裏分別有 WIZARD（魔法使）、FIREMAN（消防員）和 CLIMBER（爬山家）的 3 種類制服。最重要是要能掌握着各種制服的特徵。對了對了，米奇老鼠並非是從最初就帶着制服的。

在過版或發生一些特別事件後，米奇都能得到一套新的制服。總之，在 STAGE 1 時，米奇是只能在普通狀態中努力了。

另外，制服的魔法力量，遺憾亦不是無限的。各種制服都只能靠取得道具來補給力量。魔法使時是魔法之燈，消防員時是消防喉。只有爬山家的繩，是可以無限制地使用的。

→普通狀態。可跳到阻礙人物之上。

↓魔法使。可使用魔法、亦能長時間潛伏在水中。

變身！

↑爬山家。可用繩爬到不同的地方。

←消防員。可以從水管放出水來把火弄熄或是移動方塊。

前往找尋愛犬 PLUTO

跟着下來，應該是要介紹故事的了…。那種像迪士尼的朦朧感覺，做得非常好。

「米奇老鼠，與高飛狗和唐老鴨一起到公園玩拋疊球。當然米奇的愛犬 PLUTO 也在一起。米奇老鼠正想接住由高飛狗投出的球……。不過，球「噹」一聲打中米奇的頭，然後飛到更遠的地方了。PLUTO 於是一直進着那球。吓？PLUTO 過了很久也沒有回來。「到底是什麼事呢？」想不到，PLUTO。原來是成了碧多皇帝的新魔法試驗品而被帶走了！米奇老鼠能否救出 PLUTO 呢……？」

↑魔法使的伯伯、會成為米奇老鼠的助手。

開場時的一段畫面是非常的美麗呀！

更衣場面亦

當米奇老鼠「着衣服」時，只要按 L 或 R 掣選擇制服、再按 A 掣便 OK 了。（若想回復普通狀態時，是選米奇老鼠的面孔）。

這樣，米奇會面向着不知從那裏出現的魔法幕，開始「着衣服」了。雖然只是一剎那的事、但拉出幔幕的動作，非常可愛。

↑面向着魔法幕。不要偷看呀！

→呀，變成了魔法使的米奇了，真是神奇。

♡ 非常可愛 ♡

利用會飛的番茄…

捉住如番茄般的果實、把它拔了出來後……葉的部份會變成螺旋槳般飛起來！掌握時間再次捉住，便可以到上空的部份探索。

由於捉住一定時間後樹枝會斷開、注意不要掉下才可。

使用方塊來幫助冒險

魔法使伯伯準備了的方塊有 3 種類。

基本上，任何方塊都是可以站在上面的。黃方塊可捉住後投出、幹掉妨礙的人物。另外，亦有些中間是有道具的。紅色方塊中、可以不斷地出現黃色方塊。

只有銀色的方塊，是不能捉住或投出。

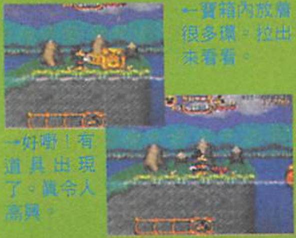
←可能會放着什麼道具也不定。

↑可以不斷出現黃色的方塊。也可以用來作踏腳石。

充滿着可愛的動作！

在米奇老鼠的冒險舞台中、準備了大量設置和陷阱。

放着的小番茄會變成滾球、方塊之內隱藏了金幣等……。收集了全幣後，便能在圖版上隱藏着的商店買東西。總之，見到可疑的東西，便按 Y 掣捉住來看。可能會發生什麼好事也不定！


←寶箱內放着很多環。拉出來看看。

→好嘢！有道具出現了。眞令人高興。

←搖擺、要取得平衡並不容易！

平原上充滿着各種設置！

向 STAGE 1 挑戰！

BOSS!!

巨型蛇登場！

越過了天空之樹和不可思議的森林後……隨着樹葉的四處飄下、ROUND 1 的首腦巨型蛇登場了。

要攻擊牠弱點的頭部，便要看準時間把方塊投過去。這巨型蛇在面部變成紅色時是無敵狀態的，會衝向米奇老鼠這一方。

↑從紅方塊的上跳起向巨型蛇的頭攻擊。要掌握住時間。

↑跳起在牠的頭一作「跳 OVER」，也是很有效果的。是屬於專用的技巧。

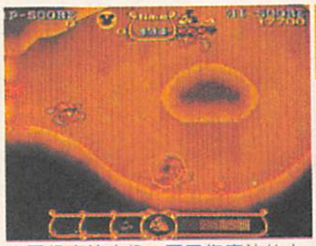
跟着在 STAGE 2 中…

在 STAGE 2 開始後，馬上會有一位魔法伯伯，把魔法的方法，總之就是把魔法師的制服交給米奇。着上這種制服後，便能用魔法來打倒阻礙前進的人物。不過要注意的是、在阻礙人物的上方時，會和普通狀態中一樣，不能使用方塊的。當然，黃色的方塊是可以用魔法來破壞的。

即使是穿上了魔法使的制服也好，魔法的力量亦不是無限的。只有在眞正危險時才好使用魔法！大家要有這種想法，考慮着力量的分配來前進。

↑是剛才的魔法使伯伯！總之便聽聽他的話。

↑得到了魔法使的制服！看來亦相當合身。


↑取得魔法之燈、可回復魔法的力量。不要忘了取得才可！

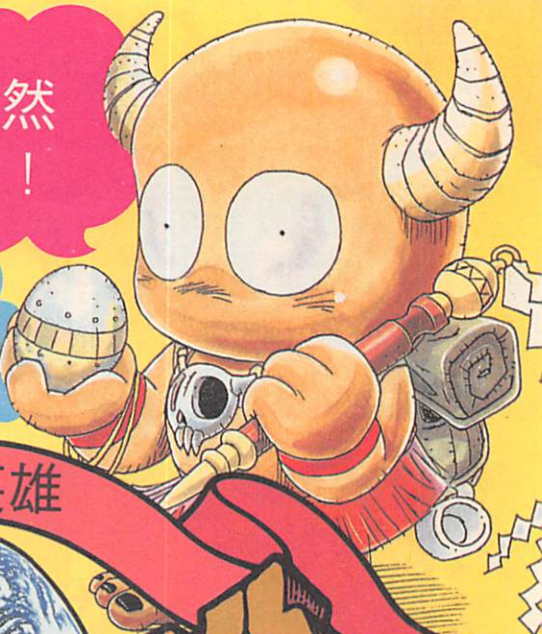
以魔法來前進！

→即使是遠離的地方、只要有魔法……那就不再恐怖了！

特報（とくほう）

在這隻蛋之內，仍然是藏着很多祕密的！

今期我們得到了有關召喚蛋怪物的新情報呀！另外亦知道在戰鬥中使用的新種類絕招。也會介紹各將軍的狀態值。



呀，世界也半熟起來……!!

12月19日發售預定　SQUARE 9500日元

盒帶 8M + 64KRAM
電池記憶
模擬遊戲 SLG

率領將軍們終於要出陣了！

與完熟軍的戰鬥中，單靠主角一人的力量始終是不夠的。這需要有很多優秀的部下才可。

在這種原因下，我們先來看看在遊戲初期已方的將軍。在他們的狀態值中，竟然連興趣亦表示了出來，難道是和戰鬥有關的……！？

↑初期的主角只有5個部隊。

一個偸食的國王！

主角

→不關心國事的王子。

喜歡網球的姊姊♥

維納斯

↑雖是女性，也有相當的攻擊力。

↓非常優秀，但薪金很高。

宙斯

武道全能，什麼也有他的份

一個連馬也不騎的將軍

哥多

↑薪金非常平，令人高興的將軍。

↓內政力幾乎是沒有的。

希西魯

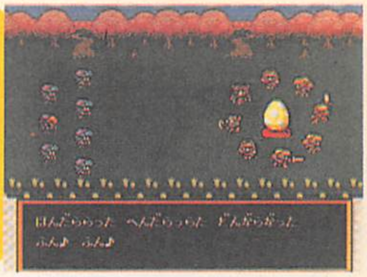
非常喜歡游泳的人。

在蛋之中也是有不同種類的！

由蛋召喚出來的蛋怪物，是會隨着蛋的水準與使用次數而改變，這一點在上期亦簡略地提過。事實上，決定蛋怪物出現的要素，是和蛋的種類有關的，這一點亦已經清楚知道了。

蛋由於是不能在同伴之間互相交換的，所以因着人物開始時帶着的蛋的種類，限定了該人物能呼喚的怪物。在雇用新的將軍時，不單只要確認他有沒有蛋可以用，連蛋的種類也要看清楚。

祭神大典開始！



←祭神令怪物出現。

性格不同的蛋

怪物蛋中共有以下的 5 種。這剛好是主角和初期部下的 4 名將軍手上各有一種。因爲由最初起已經帶着所有怪物蛋，只要培養方法和用法適當，便能召呼出全部種類的蛋怪物。

在這 5 種類中，百搭蛋是比較特別的。就如它的名字一樣，玩者可以選擇召喚出來的怪物。要看當時的情況來使用。

→巨龍出現！

自由地選擇

百搭蛋

↑可以選擇召喚的怪物。

很有力量的！

超級蛋

←出現的怪物都較正經。

↑多數是有攻擊力和實用的蛋怪物。

對體力有自信

神奇蛋

→出現了前作中也有的潛水豬。

↑總之都是一些 HP 較高的怪物。

全部都是搞笑的……？

七彩蛋

→出現了鐵人 8 號！

↑多數是些笑多於打的怪物。

感覺有點恐怖

怪蛋

→黑妖精。這傢伙自閉的嗎

↑通常都是召喚出一些較恐怖的怪物……

敵方也有黑色蛋

敵方完熟軍手上亦有一種黑色蛋。雖然外表看上去是以黑色爲主，但和半熟軍一樣，都是分爲了多個種類的。最好是能經常確認敵軍的蛋。

↑怪鳥出現，但 HP 偏低。

↑唔，敵人亦開始祭神了，會出現怎樣的怪物呢？

↓這一方亦使用蛋怪物來戰鬥！

的確 有時候是要使出絕招！

若怪物蛋只能呼喚出弱小怪物，或是一些沒有蛋在手的將軍要進入戰鬥時，或是 HP 剩下很少時，絕招可以改變戰局。這些絕招的攻擊力很多時不會比蛋怪物差，而且大多都是搞笑的。由於勉强使用怪物蛋會把他弄壞，有時候適當地使用道具與普通攻擊也是很重要的。

這種時候便要靠絕招了

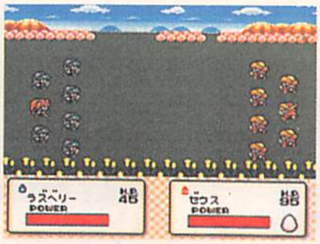
←蛋超人出現時……

↑蛋被弄壞了的話……

在事件中購入

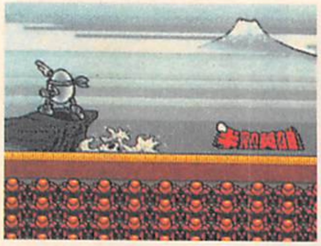
和怪物蛋不同，絕招是一消耗品。爲了不讓自己在有事發生時沒有帶在身上，最好當然是事先買下了。在每月一次的事件中呼喚商人來到城中便能買到。有不同種類，商人會把它們的效果逐一告訴你，但有些不用過的話是不會知道效果的。

順帶一提，今次的絕招不單只在攻擊時可用，看來連在平原畫面上也有部份可以用到。



↑戰鬥前要先確認手上的絕招

←手上有相當的數目



↑在每月一次的事件時購入絕招

那麼，想買什麼呢？

←可更快決定。

↑把道具逐一說明的親切商人。

↓使用箭咀所指的指令，便能把商人找來。

在出擊時携帶

購入了的絕招一概是由主角保管的。所以若主角不把它們分配好，將軍們亦沒有機會用到。在出擊前千萬不要忘記交給手下們。

交到各將軍手上

←在出擊前交給各人

↑回到主城之前是不能補給絕招的。這部份也要計算在內。

←好，已經準備完成了。

在戰鬥時使用

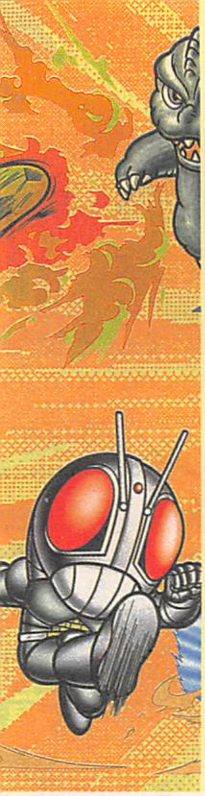
做好準備之後，便開始向着首腦所在的塔進軍了！敵軍方面亦開始向這一方的城攻過來。

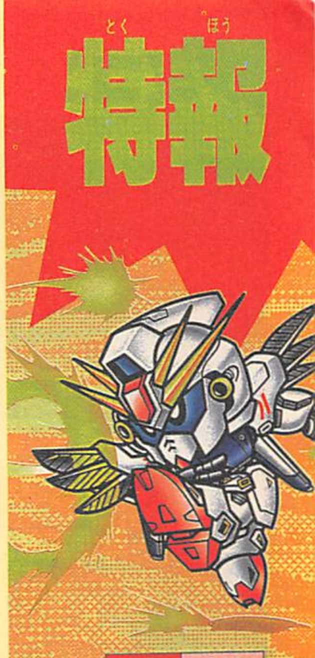
做入戰鬥後，較好的方法可說是先用絕招加大雙方的實力差距。當給與了對方一定程度的損傷後，便可以改用通常攻擊，或是以蛋怪物給對方致命一擊。今次在戰鬥中，亦有不比前作遜色的爆笑攻擊與豐富的動畫來表現。

↑絕招都會以動畫來表達。

戰鬥力突然大增！

↑枱也被踢開了！





正義與邪惡的英雄們
在球場上分高下！

戰鬥足球SD BATTLE SOCCER 球場之霸者

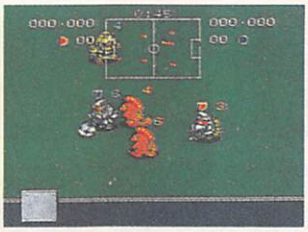
一班挑戰過棒球與相樸等的英雄們，今次會向足球挑戰！日本更特別舉行了絕招設計大賽！

8M + 64KRAM
盒帶
電池記憶
足球遊戲

12月11日發售預定　BANPRESTO　9500日元

並非是一般的足球！？

今次在這個遊戲中登場的隊員、有高達、超人、幪面超人與哥斯拉等。單是看見有這班英雄出現就知道不是普通的足球了。這會是一個無規則可守的超激烈足球遊戲。



↑除了用腳來踢波外，沒有任何規則了。故意攻擊對手亦可。

↑除了普通的體育館外，也有砂漠甚至暗黑宇宙作舞台。

可選擇的遊戲玩法

在玩法中，分別是有只可以對電腦COM的錦標賽形式，以及可自由試定對手是電腦或人作對戰的練習形式。

↑除了2種玩法之外，也付設了設定形式。

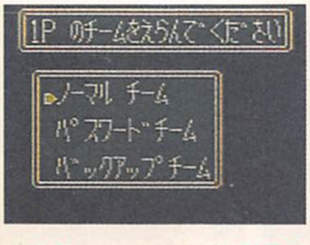
錦標賽

在7個世界中以全49場比賽優勝爲目標。由於在每一場比賽中會有選手隨經驗值成長及訓練和隊員變更，所以亦能創造一隊自己專用的超級隊伍。

↑有7個不同的球場，以世界冠軍爲目標。

練習賽

可以把球場與比賽時間等作自由設定，與電腦COM隊或朋友對戰玩法。在錦標賽中組成的超級隊伍，亦可以在輸入PASSWORD後參加。



↑輸入PASSWORD後可把自己的隊伍遠征到朋友家中。

無視規則的一羣

在練習形式中是有普通和戰鬥這2種玩法的。「普通」即是普通的足球。「戰鬥」是雙方使用衝撞與必殺技打倒對手鬥多的玩法，看起來有點像躲避球的

↑用必殺技把對手彈開。

由英雄・奸角組成的8支隊伍

玩者可以選擇的隊伍分別是4隊英雄，4隊奸角，共有8隊之多。每一隊伍之內都有8名隊員，分別是隊長與守門員各一，重點球員1至2人，再加上一些量產式的人物來組成。

在各隊伍中，走的速度與必殺技的能量等都會有不同。以下我們會先來看一下英雄隊伍中隊員的特徵。

↑各隊伍中人物的平均能力都有不同。

↑不斷實戰創造一隊自己專用的隊伍。

鹹蛋超人家族

隊長 GREAT

攻防兼備，整體的能力都較為平均的隊伍。而且由於高水準能力亦很平均，即使不用儲下太多經驗值亦已能發揮相當的威力。反過來說是一支沒有什麼發展的隊伍，相信初玩的人會比較適合用這一隊來練習。

太郎　ACE

七星俠　超人

高達軍團

隊長

攻擊力與防御力都是在所有隊伍中的最低級數。但是，因為走得快而必殺技的能量都非常高，事實上這才是最强隊伍。雖然直接衝突時較弱，但這一隊能令玩者享受到成長的樂趣，所以是第一選擇。

ZZ　MK－Ⅲ

百式　高達

幪面戰隊

隊長

雖然是走得很快，但在攻擊力，防御力中都不是值得自傲的高數值。而且必殺技的能量便差不多接近沒有。總之，在累積經驗直至變强之前，這一隊都只能靠正式的足球技巧取勝，是為專家而設的隊伍。

强者　V3

幪面超人

哥斯拉戰士

隊長 哥斯拉

攻擊力，防御力相當高，其它的能力亦很平均。不過，在實際使用時會發覺他們控球差，走起來亦較慢。用這一隊的人，看來還是像怪獸般瘋狂地幹會較好。一個適合中級以上人仕的隊伍。

拉頓　凱撒王

戰鬥員

奸角亦絕不好欺

和英雄們相比之下，實力看來稍差的奸角隊伍。不過他們的人物種類多，也有可以使用各種必殺技的魅力。

↑實力是全部隊伍中的最低級。

↑只有起動力值得自傲的隊伍。

↑由於是徹底的卑鄙所以很强。

↑總之就是只有力量較好。

有一擊必殺破壞力的射門招式

必殺技是在按着必殺技掣一定時間後儲下能量使用。但若是儲了過多能量，人物反而是用不到必殺技的。由於必殺技大概是分爲了 2 個系統，必須要理解特徵來分別使用。

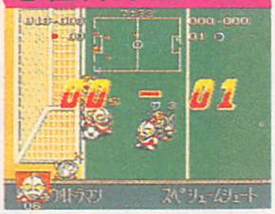
發砲！！

←按掣發射。不要忘了看雷達來確認方向。 ←身體發光是代表發射準備完成。 ←按必殺技掣來儲下能量

變化球射門

變化球型就如文字般是一些球的彈道有很大變化的變化球。因爲變化大，難以捉住，是以射進龍門得分爲目標的，但反過來說，由於難以撞中敵人，在「戰鬥」形式時是很少用到的。說起來可算是正統派的技巧。

志在得分型！？



←直指龍門的球。

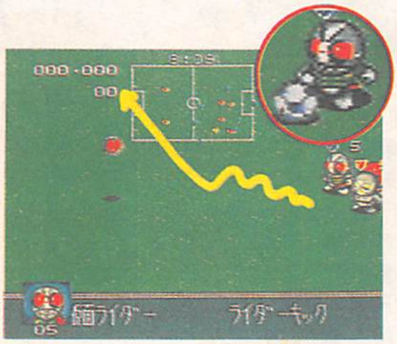
機槍射球

高達的技巧，由於球是以鋸齒的軌跡飛出，令接球的時間難以掌握。

→在上下激烈擺動的鋸齒形彈道，令守門員難以捉摸。

風雷電

相信有不少人認識，這是幪面超人的必殺技。球會急速上升後急速向下。可越過守門員的頭上。



→球的移動方式和使用風雷電的動作很相似。

龍卷射球

一隻在「機械哥斯拉之反擊」中出現過的怪獸，海　底龍的絕招。球會像龍卷風般一邊回轉一邊上升。

→變化激烈，很難知道會飛向那一方。

直擊射門

這一邊的和變化球型不同，球的彈道沒有很大的變化，但球的形狀會變化，攻擊力亦變强了。因爲變化小，所以較容易擊中對手，這種必殺技，很多時目的都不是射門，只是作爲一種武器罷。

志在殺人型！？

←把對方彈走了。

七星飛刀

提起七星俠時不會不提的有名必殺技。球會變成他頭上的七星飛刀把敵人打倒。

→和眞正的七星飛刀有何分別呢？令人覺得有點卑鄙……

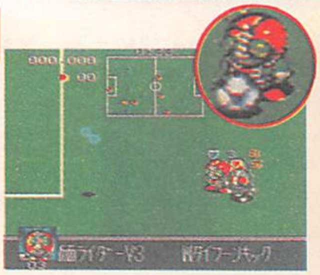
飛刃射球

機械怪獸卡卡的招式。球會有一些刀在外圍，一邊回轉一邊把敵人切開。這一球會有少許弧形，並非完全直線。

→這是卡卡自傲的飛刃射球。看見就已經不想去碰了……

雙旋風射球

幪面超人 V3 的雙旋風帶中做出的必殺技。球會分裂成 2 個小球，一邊發光一邊回轉飛出。



←雖然看來並不華麗，但被踢中的話會相當痛的招式。

還可以看到怎樣的必殺技呢？

在戰亂之世中戰勝統一全中國！

三國志III

さんごくし

為人熟悉的光榮三國志系列。它的最新作「三國志Ⅲ」，將會在超任中完全移植！

11 月 8 日發售預定　光榮　14800 日元

盒帶　12M + 256KRAM　電池記憶　模擬遊戲 SLG

話題系列的最新作終於登場！

在今年 2 月推出私人電腦版而大受歡迎的「三國志Ⅲ」終於移植至超級任天堂。關於和前作的變更地方，則主要是在戰鬥系統方面。今次的戰爭分為了進攻城市時的攻城戰，以及在各都市間的戰場開戰的野戰。跟着戰鬥畫面亦變成了從斜上看的形式。

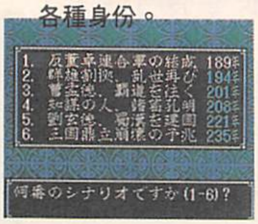
另外，對於手下的武將，亦變成可以給與他們文官與武官等各種身份。

↑全部的武將都可以得到身份。

↓戰鬥畫面。和前作完全不同的畫面構成。

遊戲的開始狀態共有 6 種類。

這個遊戲中準備了 6 種開始狀態。各自有着不同的遊戲開始年代，可選擇的君主，勢力範圍等。為了回應支持者的要求，今次亦可以玩到諸葛亮死後的三國時代！



↑這是所有的開始狀態。名字和私人電腦版不同。

↓最初的狀態是在混戰中。

↑最後的狀態只有很少數君主。

可選擇的君主是最多 18 人！

在遊戲開始之前，首先是選擇君主。可選擇的君主數目，在不同開始狀態中各有不同。其中更有一種狀態準備了 18 名君主。另外，亦能由自己親手創作一個君主出來。閣下會希望用那一人呢？

三大君主

劉備

帶領着張飛，關羽，在黃巾之亂的討伐義兵中成名。氣量大，意志堅定。是一名重仁義禮節的名君。

孫權

廣集有能力的人材，得到優秀的大臣作補助的英雄。氣量大，有決斷力。他會從開始狀態 3 起登場。

曹操

由年輕時起已經非常聰明，擅長權謀之術的名將。在赤壁之戰中被劉備和孫權所敗，後來統治了魏國。

向各武將們給與各種的身份

由今次起，全部武將都可以得到一個身份。除了君主、太守、將車、軍師之外，武將亦可以得到能實行和內政，外交有關指令的「文官」，以及能實行和軍事有關指令的「武官」身份。因此，三國志時代中的戰略難度可以實現，更爲迫眞！

給與他們身份！

↑起用時要給與他們身份。

↑在搜索中發現了武將。跟着要……

武將的身份是以狀態值決定的

↑武將有各式各樣的數值。

每個武將都付有各種狀態值，武將的身份，亦是被這些狀態值影響的。在搜索中發現了武將，考慮給與他們身份時，若一些特定狀態值太低，是不可以給與將軍與軍師等身份的。另外，在任命文官與武官時，亦必須注意狀態值的。不過，如果大家喜歡搞一些「冇腦」的文官或是「冇力」的武官的話，再說下去亦沒有用。

↑數值低的人亦不會有太高身份。

武將的狀態值

●知力 顯示了計略及成爲戰鬥軍師的能力。最大數值是100。

●武力 顯示了戰爭時的戰鬥能力，或是訓練的能力。最大值100。

●政治 顯示了內政與外交的能力，最大數值是100。

●魅力 顯示了內政、外交、以及吸引人的能力。最大數值是100

●陸指 顯示了在陸上戰鬥時的指揮能力 最大數值是100

●水指 顯示了在水上戰鬥時的指揮能力。最大數值是100。

●訓練 顯示了跟從那武將兵士的訓練度。最大數值是100。

●士気 顯示了兵士對於戰爭的投入程度。最大數值是120。

↑用了一些道具的話，狀態值亦能提高！

有6種類的武將身份。

武將的身份全部共有 6 種。對於搜索得來發現的武將，可以給將軍、軍師、文官、武官這 4 種。另外，在後來亦可以任命他們爲太守。不過，若把文官、武官的武將成爲了太守，那都市便會成爲委任狀態。

↑身份不同，有些可以實行長時間的指令。

↑也有些身份是不能參加戰鬥的。

●君主 統治國家的最高負責人。可以實行全部的指令。若君主死亡了的時候，要從手下武將中選擇後繼者。若沒有後繼者時，那君主的一族便會滅亡。

●太守 當君主統治了複數的都市時，治理屬領的武將。除了君主所在的都市之外，屬領都必須任命一個太守。至於太守，任何身份的武將都可任命。

●將軍 除了只有君主才能實行的指令外，全部都可以實行。不過，若武力、指揮能力、魅力都沒有一定程度的話，是不能任命的。另外，亦不能實行長期的指令。

●軍師 可以對君主的命令給與忠告的武將。若政治力與知力沒有一定程度的話是不能任命的。除了只有君主才可實行的指令外，其它的都可實行。不過並不能實行長期的指令。

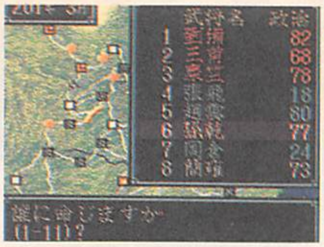
●文官 負責國家的行政方面，從事開發，另外，亦作爲外交使者與其他君主進行直接交涉。可以實行由 1 個月至 6 個月的指令。不過卻不能參加戰爭。

●武官 負責軍事方面，以金和兵糧爲基礎增强兵力，進行戰爭，奪取其它都市。可以實行由 1 個月至 6 個月爲止的指令。不過卻不可以實行外交和開發的指令。

向優秀武將給與　命令令國家變強

今次亦準備了各式各樣的指令。而且，由今次起，指令變得可以長期實行。特別是有關開發的指令亦可以長時期連續實行，是一個非常令人高興的規則。

↓選擇武將到他們適合的工作



↑要令國家強大，便要給與各種命令。

開發土地
在商業中投資

開發土地耕作的話，可以在每年 7 月得到兵糧的收成。另外，投資商業的話，可以增加金的徵收量，這些指令的實行期間越長，效果亦能提高。不過，能長時期實行這些工作的，就只有文官才可。

↓在 7 月時便可得到大量兵糧。爲戰爭做好準備。

↑命令武將耕作，耕作率上升了之後……

↑在商業投資中增加金的徵收量。

在徵兵與募兵中增加兵士數目

增加兵士是使用「徵兵」與「募兵」的指令的。今次新加入的「募兵」，是可以募集到一些有一定程度訓練的兵士回來。因此，可以在一定程度上減低增加兵士數時令訓練度低下的不便。

徵兵

↑向居民徵兵增加兵士數。徵兵得來的兵士要訓練才可。

募兵

↑募集有一定訓練程度的兵士。但所花的錢比徵兵多。

把戰力提高

→把各部隊的兵士再編成。

交涉亦很迫眞的外交政策。

在外交政策方面，準備了同盟，共同作戰等各式各樣的指令。在結下這些盟約時，可以開出把金或是把兵糧等送出作爲條件。若那條件不能滿足對手的話，可以再開出其它條件。這種交涉方式可以有更爲眞實的感覺。

• 同盟
與其他君主結成同盟關係，可以保持兩者的友好關係。

• 共用作戰
與其他君主相約，共同向另一國家進攻。

• 停戰
對變成了長期戰的戰爭進行停戰交涉。只有守方可以使用。

• 交換
向其他君主要求作兵糧與武器的交換。條件可自由開出

• 援助
對於一些同盟下的君主，要求有資金與武器的援助。

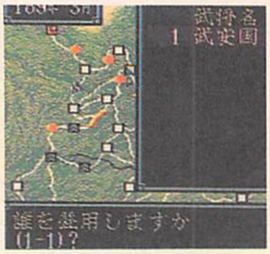
• 同盟破棄
放棄和其他國家的同盟。這會令共同作戰的約定無效。

• 降伏勸告
勸其他國家向你投降。成功與否要看國力相差與對方君主的性格。

從其他國家搶走武將

要起用其他君主的武將，首先一定要把密探送到那武將所在的都市，得到情報。另外，那都市亦一定要是和自己所在的都市隣接才可。總之，是不可以搶走和自己都市不隣接地方的武將。這個是比較嚴格的規則。

↑向隣接的都市派出密探。



→得到情報後便往登用指令中。

和前作之間的最大變化是戰鬥場面！

在戰鬥場面中最大的變更點，相信還是那從斜上看 3D 型的畫面。另外，戰爭亦分爲了攻城戰和野戰的 2 種。在以下，我們會把那戰鬥的過程作詳細的介紹。

↑前作是由正上方看的平面戰場。

↑Ⅲ代中會是從斜上看的 3D 型畫面。充滿臨場感。

在野戰場中迎擊敵人！

在都市和都市之間，準備了各式各樣的戰場。當敵人要通過那裏攻向都市時，便可在那戰場中迎擊敵人。那時的戰鬥我們會稱之爲「野戰」。若這一方進攻時、同樣也會發生野戰。

↓若在 20 日內分不出勝負，守方會自動勝利。

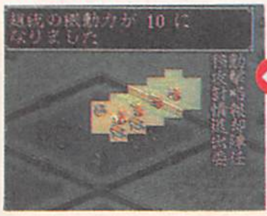
↑在都市與都市之間的戰場。全部共準備了 22 處。

↑有各式各樣的地形。這裏是沼澤地。

向敵城進攻時會變成攻城戰！

向敵人的都市進攻，攻城戰便會開始。在攻城戰中，首先一定要向城門攻擊。跟着當城門的耐久度變成〇的時候開始，便可以突入到都市之內。進入都市後便以城爲目標。把城佔領了的話，便是攻方的勝利。不過，有不少都市都是不知城在那處，或是有很多城門的。因此，在進攻時，有時也要考慮一下應該由那處開始進攻，或是用什麼方法進攻。

↓城門的耐久力變成 O 後，便能潛入都市之內。



向城門攻擊！

↑來到都市前面、首先是向城門進行攻擊！

↑向城中的士兵攻擊。也可使用計略令敵兵減少。

討伐敵大將！

↑把城攻下便是這一方的勝利！

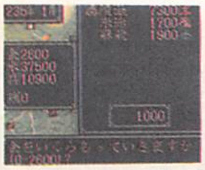
與敵武將的對決

武將對決，變成了可以在戰鬥中的任何時候進行。戰勝的武將，可以把輸了的武將捉住。不過，在連續進行武將對決時必須注意。因爲，人物只會剩下上次對決後餘下的體力。

↑指標顯示了武將的體力。

部隊的介紹

各部隊亦仔細分爲步兵，騎馬隊、弩、强弩，可以進行比以往更有臨場感的戰鬥。另外，在水域中進行的海戰，更會有戰鬥艦等登場。



↑不能製作弩和步兵的混合部隊。

步兵

只有兵士的部隊，攻擊力不會太高的了。另外，在機動力方面亦相當低。

騎馬隊

機動能力最高的部隊。若發現了赤兎馬等馬的話，機動力可進一步提高。

弩

一種有簡單機械構造的弓「弩」的部隊。射程長，攻擊力亦高。

强弩

使用强力的弩「强弩」的部隊。比起普通用「弩」的部隊，攻擊力更高，射程更長。

把全部武將的
資料一口氣公開！

攻略 三國志III

登場武將數目大幅增加，光榮公司的三國志系列最新作「三國志Ⅲ」。今次會把登場武將的資料完全公開！

12M + 256KRAM
電池記憶
模擬遊戲SLG

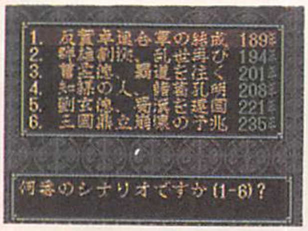
11月8日發售預定　光榮　14800日元

向武將們給與命令取得勝利！

和前作相比，戰鬥場面起了很大變化的「三國志Ⅲ」。

戰鬥場面是充滿臨場感的斜上視點3D型，戰爭方式亦準備了攻城戰和野戰的2種，玩者可嘗試到更迫眞的戰鬥！

另外，亦準備了6種開始狀態。爲了回應玩者的要求，亦能玩到諸葛亮死後的三國時代！



↑6個開始狀態中，各有不同的遊戲開始年份和可選擇的君主。

↓設定更精細，畫面亦變成了3D，可玩到更迫眞的戰鬥了！

各式各樣的交涉

在外交政策中，準備了同盟、交換、援助，降伏勸告等，有多種指令可以使用。

在這些交涉中，可以送錢給對方，送兵糧給對方等各種條件，交涉起來自然更迫眞了。

↑在衆多國家中成爲領導地位！

↑有各種交涉要閣下面對！

↑外交政策要看閣下的手段了！

用自己的手創造新的君主

可以選擇的君主是18人再加一人。這位再加一人的君主是由自己創作的君主。

名字是以中文記錄，出生日期，年齡、性別及能力都能作設定。使用這個機能，以自己的君主來玩一定更有趣！

↓自創君主可以改成自己喜歡的名字！

自創的君主

↑自創君主誕生！

↓從最多18名君主中選擇。

介紹登場武將531人的全部資料

注意：開始狀態欄是各開始狀態時的樣子。左方的數字是國家號碼。君是君主、太是太主、師是軍師，將是將軍、武是武官、文是文官的簡稱。若是狀態開始未被發現的武將會是「在野」。另外，未達年齡的武將會以「未登場」表示，「——」是代表武將已死，不會登場了。

	日文名稱	中文	武力	陸戰	水戰	知力	政治	魅力	生年	壽命	血緣	開始狀態 1	開始狀態 2	開始狀態 3	開始狀態 4	開始狀態 5	開始狀態 6
ア	アカイナン	阿会喃	70	68	14	22	31	15	188	A		未登場	未登場	未登場	未登場	45武	——
	アンメイ	朶明	62	59	20	34	27	27	187	A		未登場	未登場	未登場	19武	——	——
イ	イコウ	韋康	30	27	9	58	66	28	197	A		未登場	未登場	未登場	未登場	——	——
	イセキ	伊籍	21	72	70	84	80	62	162	D		在野	在野	在野	在野	38師	——
	インカイ	尹楷	63	42	17	47	42	31	182	E		未登場	未登場	7武	——	——	——
	インショウ	尹賞	37	35	23	43	71	33	206	E		未登場	未登場	未登場	未登場	在野	38文
	インホウ	尹奉	63	61	42	49	61	54	172	D		未登場	12武	21武	13武	15武	15武
	インモク	尹默	20	22	7	73	87	30	155	D		在野	在野	在野	26師	41師	——
	インレイ	尹礼	68	65	21	47	40	37	176	E		未登場	未登場	9武	8武	9武	9武
ウ	ウキン	于禁	60	62	19	52	57	43	159	D		未登場	12武	10武	8武	8武	——
	ウビ	于麋	61	58	29	28	14	19	160	C		32武	32武	——	——	——	——
エ	エンイン	袁胤	25	23	10	59	62	65	163	C	袁術	22文	22文	——	——	——	——
	エンキ	袁熙	58	57	22	63	65	52	167	B	袁紹	5武	5武	3文	——	——	——
	エンジュツ	袁術	79	71	63	67	61	53	154	C	袁術	22君	22君	——	——	——	——
	エンショウ	袁紹	80	71	71	71	64	61	145	C		5君	5君	5君	——	——	——
	エンショウ	袁尚	69	74	20	63	57	51	170	A	袁紹	5武	5武	1武	——	——	——
	エンショウ	閻象	39	32	10	70	83	61	161	D		未登場	未登場	——	——	——	——
	エンタン	袁譚	58	56	19	54	48	53	165	A	袁紹	5武	7武	8武	——	——	——
	エンホ	閻圃	36	27	14	80	78	48	163	D		未登場	38師	38師	38師	6師	6太
オ	オウイ	王威	40	36	21	58	62	43	169	E		未登場	24文	在野	——	——	——
	オウイン	王允	52	48	16	64	73	62	137	C		11文	——	——	——	——	——
	オウカイ	王楷	32	29	8	54	60	25	159	D		未登場	9文	在野	9文	9文	9文
	オウキ	王基	72	71	70	69	47	71	195	E		未登場	未登場	未登場	未登場	24将	8太
	オウキョウ	王匡	51	47	25	40	35	45	161	E		未登場	9武	11武	11武	11武	11武
	オウコウ	王垢	66	63	26	47	38	54	176	A		未登場	未登場	——	——	——	——
	オウコウ	王伉	58	56	18	55	70	67	158	D		未登場	未登場	在野	在野	44武	——
	オウサン	王粲	30	28	13	70	86	68	177	D		未登場	未登場	未登場	6師	——	——
	オウシフク	王子服	79	54	20	64	54	70	177	A		未登場	未登場	——	——	——	——
	オウシュウ	王修	42	37	15	65	68	69	169	E		未登場	5文	在野	在野	8文	8文
	オウショウ	王昌	64	60	23	52	39	73	174	E		未登場	未登場	在野	11武	11武	11武
	オウショク	王植	62	58	26	59	50	41	179	A		未登場	未登場	——	——	——	——
	オウソウ	王双	88	84	70	21	20	29	180	D		未登場	未登場	未登場	未登場	13将	——
	オウソク	王則	53	46	18	61	72	68	175	E		未登場	未登場	19文	19武	19武	19文
	オウチュウ	王忠	55	53	17	37	34	50	167	E		未登場	未登場	在野	10武	3武	3武
	オウヘイ	王平	72	72	70	67	59	81	182	D		未登場	未登場	未登場	在野	43将	39太
	オウホ	王甫	63	74	70	73	68	82	169	C		未登場	在野	23文	27文	——	——
	オウホウ	王方	57	42	19	41	28	31	171	A		未登場	——	——	——	——	——
	オウルイ	王累	23	21	4	80	85	78	173	C		未登場	未登場	未登場	43師	——	——
	オウロウ	王朗	46	43	11	60	62	62	152	E		35君	35君	在野	在野	——	——
カ	カイエツ	蒯越	29	26	9	74	81	60	157	D		26師	26師	28師	22師	23師	——
	カイリョウ	蒯良	30	27	10	72	80	58	155	D		24師	24師	26師	22師	24文	——
	カカ	賈華	62	58	38	60	59	52	160	D		在野	在野	在野	在野	32武	——
	カキ	賈逵	55	54	20	64	71	68	177	D		未登場	未登場	13文	12文	12文	6文
	カキン	華歆	28	26	12	62	76	31	157	E		在野	在野	12文	7文	7文	——
	カク	賈詡	40	81	72	94	87	67	147	E		13師	13師	在野	6太	11師	——
	カクエキ	郭奕	29	23	13	65	80	47	185	E		未登場	未登場	未登場	12師	13師	12太
	カクカ	郭嘉	36	32	6	80	97	82	170	B		未登場	11師	13師	——	——	——
	カクシ	郭汜	61	59	20	33	33	37	146	D		11武	13武	——	——	——	——
	ガクシュウ	楽就	70	67	32	51	47	50	163	E		22武	22武	——	——	——	——
	カクシュン	霍峻	67	62	18	65	52	73	168	D		24武	24武	在野	在野	43武	43武
	カクショウ	郝昭	85	80	76	76	70	83	172	E		未登場	未登場	11太	10太	4太	——
	ガクシン	楽進	74	74	70	39	32	76	159	D		10将	12将	12将	10将	——	——
	ガクチン	楽綝	56	53	12	43	25	31	207	C	楽進	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	20武
	カクト	郭図	34	31	8	76	81	40	155	D		5師	6太	8太	——	——	——
	カクボウ	郝萌	60	46	13	51	53	62	156	B		未登場	9武	——	——	——	——
	カクユウシ	郭攸之	38	45	31	75	85	70	180	D		未登場	未登場	在野	在野	42師	42師
	カクワイ	郭淮	58	53	20	66	67	50	177	D		未登場	未登場	未登場	在野	15文	15文
	カコウ	和洽	35	29	10	58	71	46	191	E		未登場	未登場	未登場	未登場	10文	10文
	カコウイ	夏侯威	75	75	71	72	67	70	189	E	夏侯淵	未登場	未登場	未登場	未登場	25太	22将
	カコウエン	夏侯淵	90	86	74	58	55	74	158	D		10将	11将	18太	13太	——	——
	カコウオン	夏侯恩	60	58	27	62	64	75	167	E		在野	11文	19文	19文	——	——
	カコウカ	夏侯和	80	77	73	80	63	70	200	E	夏侯淵	未登場	未登場	未登場	未登場	17太	14太
	カコウケイ	夏侯恵	82	81	73	81	61	76	195	E	夏侯淵	未登場	未登場	未登場	13師	24太	24師
	カコウゲン	夏侯玄	43	31	14	79	92	72	232	A		未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	カコウショウ	夏侯尚	70	68	25	60	54	67	188	A		未登場	未登場	未登場	13武	——	——
	カコウソン	夏侯存	64	59	26	51	47	42	198	A		未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	カコウトク	夏侯徳	69	67	22	59	58	64	187	A		未登場	未登場	未登場	19武	——	——
	カコウトン	夏侯惇	95	90	76	60	54	75	157	D		10将	12太	12太	8太	11太	——
	カコウハ	夏侯覇	87	82	74	59	55	71	185	E	夏侯淵	未登場	未登場	20太	12太	22太	22太
	カコウボウ	夏侯楙	54	37	13	35	40	27	177	E	夏侯惇	未登場	11武	17武	13武	19武	20武
	カコウラン	夏侯蘭	72	70	70	53	42	68	186	E		未登場	未登場	未登場	——	——	——
	カハン	賈範	67	61	27	65	44	78	197	E		未登場	未登場	未登場	未登場	2武	2武
	カユウ	華雄	90	89	72	29	23	40	155	A		12太	——	——	——	——	——
	カンイン	韓胤	41	29	12	54	62	23	155	C		22文	22文	——	——	——	——
	カンウ	関羽	98	100	78	82	64	96	162	D		6師	18太	23師	27太	——	——
	カンカイ	桓階	39	36	25	51	51	69	156	D		29文	36文	12文	12文	18文	——
	カンキュウケン	毌丘倹	75	74	23	50	47	48	202	C		未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	3武
	カンキョシ	韓莒子	54	50	21	51	43	46	179	D		未登場	未登場	——	——	——	——
	カンゲン	韓玄	57	46	17	35	28	10	151	D		未登場	未登場	在野	29君	——	——
	カンコウ	韓浩	62	59	21	45	33	47	153	D		在野	在野	在野	11武	——	——
	カンコウ	関興	88	85	70	70	61	72	189	B	関羽	未登場	未登場	未登場	27将	39将	——
	カンサク	関索	85	80	70	68	59	70	192	E	関羽	未登場	未登場	未登場	27将	39将	42将
	カンジュン	関純	42	32	27	61	69	28	169	E		7文	——	——	——	——	——
	カンスイ	韓遂	70	72	70	62	64	78	172	D		未登場	在野	15太	4太	——	——
	カンスウ	韓嵩	38	30	11	71	82	57	154	E		26太	24文	28太	在野	24師	——
	カンセン	韓暹	56	45	16	38	27	45	159	B		11武	在野	——	——	——	——
	カンタク	闞沢	45	52	60	78	85	72	159	E		29師	36師	36師	36師	36師	——
	カントウ	韓当	60	59	34	42	63	56	156	D		29武	36武	33武	33武	29武	——
	カンネイ	甘寧	91	84	72	54	42	58	175	D		未登場	26将	26将	33将	35太	——
	カンフク	韓馥	57	50	22	52	64	54	149	D		7君	——	——	——	——	——
	カンフク	韓福	67	59	21	56	40	31	179	A		未登場	未登場	——	——	——	——

武將介紹

我們在這裏，會介紹全部531名武將中特別有用的22人。在這遊戲中，陸戰・水戰與政治等數值，會比武力・知力更爲重要。例如在「Ⅱ」代中幾近無敵的呂布、在「Ⅲ」代中便會變成一位作用不大的第二線武將。

関羽（かんう）

↑有最高陸戰指揮能力的關羽。魅力值亦高，可用來做太守。

諸葛亮（しょかつりょう）

↑每種能力都很高，作爲君主亦很適合。陸戰的指揮能力亦很高，令人高興。

	日文名稱	中文	武力	陸戰	水戰	知力	政治	魅力	生年	壽命	血緣	開始狀態 1	開始狀態 2	開始狀態 3	開始狀態 4	開始狀態 5	開始狀態 6
カ	カンヘイ	關平	80	78	70	74	60	75	182	B	關羽	未登場	未登場	23將	27將	——	——
	カンモウ	韓猛	65	61	24	43	41	48	179	E		未登場	未登場	5武	5武	5武	5武
	カンコウ	闞澤	42	36	11	68	73	79	177	E		未登場	18文	23文	24文	44文	44文
	カンリョウ	顏良	87	84	71	32	20	55	155	B		5將	5將	——	——	——	——
キ	キエン	魏延	92	80	75	45	28	41	175	C		未登場	27太	在野	29將	38太	——
	キクギ	麴義	73	65	24	39	31	53	155	A		5武	5武	——	——	——	——
	ギソク	魏續	72	68	20	46	32	40	156	B		未登場	9武	——	——	——	——
	キュウキン	牛金	82	73	70	35	21	57	172	D		未登場	未登場	17將	19將	21將	21將
	キュウホ	牛輔	57	52	20	58	52	43	158	A		13文	——	——	——	——	——
	キョウイ	姜維	91	88	75	92	72	85	202	D		未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	41師
	キョウシ	鞏志	44	40	19	63	58	50	158	E		未登場	在野	在野	28文	40文	——
	キョウジョ	姜敘	79	72	71	54	41	70	173	D		未登場	12將	15將	在野	15太	15太
	キョウスイ	橋蕤	67	62	24	60	51	48	156	D		22武	22武	——	——	——	——
	キョウボウ	喬瑁	62	59	26	58	42	32	150	B		9君	——	——	——	——	——
	キョコウ	許貢	65	61	33	58	52	49	179	E		未登場	未登場	——	——	——	——
	キョシ	許汜	23	20	9	78	45	35	165	E		未登場	未登場	——	——	——	——
	キョショウ	許劭	74	62	31	60	48	62	168	A		在野	——	——	——	——	——
	キョセイ	許靖	21	16	5	75	76	52	169	D		未登場	未登場	在野	在野	40文	40文
	キョチョ	許褚	97	94	76	25	19	69	170	D		未登場	未登場	19將	22將	21將	21太
	キョユウ	許攸	45	40	21	61	76	42	152	A		在野	5文	在野	——	——	——
	キレイ	紀靈	70	70	70	35	30	50	155	D		22將	22將	——	——	——	——
	キンカンケツ	金環結	60	64	20	12	14	15	177	C		未登場	未登場	未登場	未登場	45武	——
	キンセン	金旋	52	40	13	27	25	30	150	E		在野	在野	在野	28君	——	——
ク	グホン	虞翻	40	32	15	78	80	76	164	D		35師	35師	33師	33師	28太	28太
ケ	ケイトウエイ	邢道榮	78	70	21	30	26	54	169	E		未登場	未登場	未登場	31武	——	——
	ゲンガン	嚴顏	86	87	73	71	68	76	150	D		43太	43太	43太	43太	44太	——
	ゲンコウ	嚴綱	66	60	26	45	32	38	163	D		2武	——	——	——	——	——
	ゲンシュン	嚴畯	25	24	20	71	73	60	169	E		未登場	未登場	在野	在野	33文	27文
	ゲンハクコ	嚴白虎	74	69	28	52	47	59	150	B		34虎君	34君	——	——	——	——
	ゲンヨ	嚴輿	70	62	25	50	48	52	152	B		34虎武	34武	——	——	——	——
コ	ゴイ	吳懿	71	70	70	69	74	75	146	D		41將	43將	40太	40太	40將	——
	コウエン	黃琬	59	57	21	54	50	43	153	B		11文	——	——	——	——	——
	コウガイ	黃蓋	86	74	80	66	48	81	150	E		29將	36將	34太	36太	26太	——
	コウカン	高幹	61	42	18	30	28	41	170	A		5武	6武	3武	——	——	——
	コウキ	耿紀	43	38	16	59	71	68	192	A		未登場	未登場	未登場	未登場	——	——
	コウケン	黃權	45	75	71	84	72	64	162	D		未登場	43師	44師	45師	在野	在野
	コウシュウ	孔秀	64	58	19	47	36	45	179	A		未登場	未登場	——	——	——	——
	コウジュン	高順	60	54	27	54	43	69	158	B		未登場	9武	——	——	——	——
	コウセイ	侯成	67	65	24	42	40	39	158	E		未登場	9武	12武	12武	14武	——
	コウセン	侯選	70	62	31	35	30	60	175	D		16武	16武	15武	15武	13武	23武
	コウソ	黃祖	66	63	20	43	39	31	152	C		26武	26武	26武	——	——	——
	コウソンエツ	公孫越	60	58	49	47	43	62	160	D	公孫瓚	2武	——	——	——	——	——
	コウソンエン	公孫淵	72	73	71	65	60	74	205	A		未登場	未登場	未登場	未登場	2武	2太
	コウソンキョウ	公孫恭	71	72	70	67	52	74	182	E		未登場	未登場	未登場	1武	2將	2將
	コウソンコウ	公孫康	70	70	70	62	56	72	182	E		未登場	未登場	未登場	1將	2將	2將
	コウソンサン	公孫瓚	71	67	28	70	64	58	153	B		2君	2君	——	——	——	——
	コウソンシュウ	公孫脩	66	56	27	47	68	32	225	A	公孫淵	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	コウソンド	公孫度	74	72	72	61	53	71	162	E		在野	在野	在野	1太	2太	2將
	コウチュウ	孔伷	70	60	22	59	47	41	151	D		20君	——	——	——	——	——
	コウチュウ	黃忠	95	90	76	67	64	87	148	D		未登場	未登場	未登場	29將	41將	——
	コウテイ	高定	67	65	30	22	20	48	173	D		未登場	未登場	未登場	未登場	45武	45武
	コウハイ	高沛	59	56	20	43	41	47	170	C		40武	40武	40武	40武	——	——
	コウブ	耿武	44	32	27	53	71	52	154	D		7文	——	——	——	——	——
	コウホスウ	皇甫嵩	68	63	30	64	72	74	139	E		12武	——	——	——	——	——
	コウユウ	孔融	58	67	63	83	76	64	153	D		8君	8君	在野	在野	——	——
	コウラン	高覽	75	72	70	50	30	72	159	E		5將	5將	1太	——	——	——
	ゴケイ	伍瓊	49	40	15	57	66	44	156	A		11文	——	——	——	——	——
	ゴケイ	吳景	64	59	30	58	53	58	169	E		未登場	33武	33武	在野	33武	32武
	コサイ	胡才	69	64	21	62	49	41	160	E		12武	在野	——	——	——	——
	ゴシツ	吳質	42	35	16	61	73	64	197	E		未登場	未登場	未登場	未登場	10文	10文
	コシャジ	胡車兒	71	65	30	58	42	68	176	E		未登場	未登場	在野	在野	12武	12武
	ゴシュウ	伍習	73	71	70	62	38	78	176	E		未登場	未登場	13太	13將	13將	13太
	ゴシラン	吳子蘭	68	60	28	59	52	76	177	A		未登場	未登場	——	——	——	——
	コシン	胡軫	58	37	10	30	24	20	158	A		11武	——	——	——	——	——
	ゴセキ	吳碩	62	51	22	58	70	69	177	A		未登場	未登場	——	——	——	——
	コセキジ	胡赤兒	65	61	27	46	37	22	160	A		13武	——	——	——	——	——
	ゴトン	吳敦	64	61	18	62	54	47	176	E		未登場	未登場	9武	2武	9武	9武
	コハン	胡班	70	65	24	62	50	69	179	E		未登場	未登場	在野	24武	39武	43武
	ゴハン	吳班	65	64	21	47	43	62	171	C		未登場	未登場	未登場	24武	44武	——
	コヨウ	顧雍	18	17	13	72	75	75	177	E		未登場	在野	37文	37文	35文	35文
	ゴラン	吳蘭	88	85	72	43	42	54	170	D		未登場	44太	41將	43將	——	——
サ	サイカ	蔡和	53	40	19	39	37	37	180	A		未登場	未登場	27武	——	——	——
	サイクン	蔡勳	65	63	24	56	52	60	160	D		27武	26武	27武	在野	——	——
	サイチュウ	蔡中	51	30	21	36	41	35	182	D		未登場	未登場	未登場	——	——	——
	サイボウ	蔡瑁	70	67	85	68	75	54	155	C		27太	26太	27太	——	——	——
	サイユウ	崔勇	56	52	25	53	47	33	174	A		未登場	未登場	——	——	——	——
	サイヨウ	崔琰	42	39	12	63	71	68	138	C		11文	——	——	——	——	——
	サイヨウ	蔡陽	64	61	20	42	31	42	179	A		未登場	未登場	——	——	——	——
	サクユウ	笮融	45	41	27	59	62	38	175	E		未登場	32文	在野	在野	32文	32文
	サレイ	左靈	53	52	18	61	68	42	162	D		未登場	13文	在野	13武	13文	9文
シ	シカン	史渙	68	63	22	43	41	49	176	E		未登場	未登場	19武	19武	——	——
	シセキ	史蹟	65	60	43	52	41	53	176	B		未登場	未登場	33武	33武	34武	——
	シバイ	司馬懿	62	95	79	98	90	80	179	E		未登場	未登場	19師	19師	19師	19師
	シバエン	司馬炎	86	90	71	71	54	63	236	E	司馬昭	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	シバシ	司馬師	65	79	76	87	81	75	208	B	司馬懿	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	11太
	シバショウ	司馬昭	66	75	72	85	82	70	211	C	司馬懿	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	4太
	シバロウ	司馬朗	41	28	23	69	83	52	186	E		未登場	未登場	未登場	19師	11師	11文
	シャセイ	謝旌	78	75	63	25	23	30	178	E		未登場	未登場	未登場	未登場	29武	——
	シャチュウ	車冑	72	70	70	60	48	77	164	A		17太	12將	——	——	——	——
	シャマカ	沙摩可	91	74	70	20	17	48	167	D		未登場	未登場	未登場	未登場	45將	——
	シュウキン	周昕	71	52	22	39	28	36	159	C		35武	35武	——	——	——	——
	シュウゼン	周善	75	43	54	42	36	67	191	A		未登場	未登場	未登場	未登場	——	——
	シュウソウ	周倉	85	82	70	30	24	58	169	C		未登場	在野	23將	27將	——	——
	シュウタイ	周泰	84	78	72	53	47	61	163	E		在野	在野	36將	36將	34將	27太
	シュウホウ	周魴	49	40	33	71	79	60	176	D		未登場	未登場	未登場	在野	33文	33文
	シュウユ	周瑜	75	73	100	96	86	95	175	A	孫堅	未登場	36師	33師	33師	——	——
	シュカン	朱桓	83	76	81	75	69	82	184	D		未登場	未登場	35太	35太	36將	37太
	シュコウ	朱光	74	69	26	48	42	61	171	A		未登場	在野	在野	12武	——	——
	シュサン	朱讚	74	72	70	48	43	73	179	C		未登場	未登場	19將	19將	15將	——
	シュシュン	朱儁	75	78	70	60	74	80	149	A		13太	13將	——	——	——	——
	シュゼン	朱然	75	70	70	35	27	60	170	D		未登場	未登場	37將	37將	35將	——
	シュチ	朱治	57	45	40	48	32	48	155	D		29武	36武	37武	37武	30武	26武
	シュホウ	朱褒	59	54	30	60	67	14	188	A		未登場	未登場	未登場	未登場	45武	——
	シュレイ	朱靈	74	69	25	35	30	39	172	E		未登場	未登場	11武	11武	14武	14武
	ジュンイク	荀彧	37	62	60	96	85	85	163	C		在野	11師	19師	19師	——	——
	ジュンウケイ	淳于瓊	73	68	24	62	50	61	146	C		在野	5武	——	——	——	——
	ジュンウン	荀惲	41	36	17	42	69	72	190	E	荀彧	未登場	未登場	未登場	未登場	15文	15文
	ジュンシン	荀諶	49	44	10	57	72	48	160	D		5文	7文	2文	5文	5文	——
	ジュンソウ	荀爽	45	39	16	70	77	76	155	C		11文	11文	在野	在野	在野	——
	ジュンユウ	荀攸	40	60	58	94	85	70	157	C		未登場	11師	12師	22師	——	——

周（しゅう）瑜（ゆ）

↑很年輕就離開了這世界的不幸武將。操縱水軍時可說是天下無敵。

趙（ちょう）雲（うん）

↑受到劉備和諸葛亮等人絕對的信賴。是個平均型的武將。

司（し）馬（ば）懿（い）

↑名氣和諸葛亮接近的智將。在政治・軍事都是不可多得的人材。

黃（こう）忠（ちゅう）

↑年老，但仍然活躍的武將。武力・陸戰能力都是他的優秀之處。

呂（りょ）蒙（もう）

↑文武兩方面都行。雖然沒有突出的能力，但卻可用在任何事情上。

	日文名稱	中文	武力	陸戰	水戰	知力	政治	魅力	生年	壽命	血緣	開始狀態 1	開始狀態 2	開始狀態 3	開始狀態 4	開始狀態 5	開始狀態 6
シ	ショウエン	蔣琬	60	73	70	85	80	84	172	D		未登場	未登場	未登場	42太	43師	43太
	ショウカイ	鍾会	70	80	74	94	70	79	225	B	鍾繇	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	ショウキ	蔣奇	72	60	22	41	37	49	179	D		未登場	未登場	——	——	——	——
	ショウギキョ	蔣義渠	71	63	23	35	30	60	159	E		在野	在野	1武	在野	在野	在野
	ショウキョ	尚挙	24	20	11	69	73	58	173	D		未登場	未登場	44文	41文	44文	44文
	ショウキン	蔣欽	67	62	65	64	52	57	168	D		未登場	未登場	33武	34武	29武	——
	ショウコウ	尚弘	43	36	14	54	62	62	174	E		未登場	在野	在野	在野	12文	12文
	ショウショク	焦触	65	61	18	34	30	50	159	C		5武	5武	5武	8武	——	——
	ショウシン	鍾進	72	66	26	58	47	51	190	A		未登場	未登場	未登場	未登場	——	——
	ショウチョウ	向寵	40	82	70	85	73	78	176	E		未登場	未登場	未登場	24師	40文	40師
	ショウヨウ	鍾繇	15	11	6	68	77	30	151	D		13文	13文	17文	13文	11文	——
	ショウロウ	向朗	52	40	19	69	74	63	158	E		在野	在野	在野	24武	40武	——
	ジョエイ	徐栄	54	38	19	38	45	40	147	B		12武	——	——	——	——	——
	ショカツカク	諸葛恪	52	69	75	95	83	75	203	C	諸葛瑾	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	35太
	ショカツキン	諸葛瑾	55	46	46	91	80	95	174	E		未登場	未登場	37師	34師	32太	34師
	ショカツタン	諸葛誕	72	66	70	70	59	80	210	B		未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	在野
	ショカツリョウ	諸葛亮	61	92	78	100	92	95	181	C		未登場	未登場	未登場	24師	41師	——
	ジョコウ	徐晃	91	83	75	49	41	62	170	D		未登場	未登場	21太	12将	23太	——
	ジョショ	徐庶	65	85	74	95	87	85	173	D		未登場	在野	在野	11師	6太	17太
	ジョショウ	徐商	66	61	25	55	40	51	165	D		未登場	未登場	17武	9武	17武	17武
	ジョセイ	徐盛	65	59	32	70	77	71	177	E		未登場	未登場	在野	在野	30文	30文
	シンエイ	審栄	55	45	24	48	52	49	160	E		未登場	5武	6武	8武	6武	6武
	シンエイ	沈瑩	70	71	70	51	38	74	243	E		未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	シンキ	秦琪	63	57	27	52	46	38	179	A		未登場	未登場	——	——	——	——
	シンギ	申儀	67	60	23	54	46	48	191	D		未登場	未登場	未登場	未登場	25武	25武
	シンコン	岑昏	34	28	15	62	77	27	243	E		未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	ジンシュン	任峻	67	63	26	54	50	60	175	E		未登場	未登場	20武	19武	18武	18武
	シンタン	申耽	72	61	28	56	48	60	188	D		未登場	未登場	未登場	未登場	25武	25武
	シンパイ	審配	71	73	72	67	80	75	156	B		5師	7師	2太	——	——	——
	シンピ	辛毘	50	42	21	74	79	83	150	E		在野	在野	在野	3文	3文	——
	シンピョウ	辛評	70	63	23	65	58	64	155	D		7武	在野	在野	——	——	——
	シンメイ	辛明	59	54	26	48	42	65	179	E		未登場	未登場	5武	22武	5武	5武
	シンリョウ	秦良	65	62	25	44	40	56	209	E		未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	——
	シンロウ	秦朗	66	61	28	37	21	47	213	E		未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	——
ス	スウセイ	鄒靖	62	54	23	60	47	68	147	D		41武	43武	41武	41武	41武	——
セ	セイギ	成宜	63	59	21	38	32	39	175	B		未登場	在野	15武	15武	——	——
	セイレン	成廉	72	63	20	43	29	53	171	E		未登場	——	——	——	——	——
	セツエイ	薛瑩	40	33	16	61	78	62	243	E		未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	セッソウ	薛綜	35	31	19	62	74	65	164	E		未登場	在野	在野	34文	37文	37文
	セッテイ	薛悌	49	42	17	61	65	51	193	E		未登場	未登場	未登場	未登場	8文	8文
	セツラン	薛蘭	61	55	20	51	39	46	171	A		未登場	9武	——	——	——	——
	セツレイ	薛礼	62	59	22	54	42	67	175	E		未登場	32武	——	——	——	——
	ゼンソウ	全琮	82	73	70	70	36	73	183	D		未登場	未登場	未登場	34将	33太	33太
ソ	ソウアンミン	曹安民	69	62	16	65	53	68	176	A	曹操	未登場	未登場	——	——	——	——
	ソウウ	曹宇	69	64	23	68	71	74	219	E	曹丕	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	ソウエイ	曹叡	68	64	60	80	72	73	205	A	曹丕	未登場	未登場	未登場	未登場	8太	19君
	ソウカ	宋果	56	49	19	48	43	46	174	A		未登場	未登場	——	——	——	——
	ソウカン	曹奐	43	41	16	50	52	59	242	E		未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	ソウギ	曹羲	64	52	14	59	44	50	219	A	曹真	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	ソウキュウ	曹休	72	72	70	65	58	78	190	B	曹操	未登場	未登場	未登場	2太	13将	——
	ソウクン	曹訓	71	73	71	62	54	74	219	A	曹真	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	ソウケン	宋憲	59	50	42	45	41	33	157	B		未登場	9武	——	——	——	——
	ソウケン	宋謙	68	63	51	30	22	52	168	D		未登場	36武	34武	36武	——	——
	ソウゲン	曹彦	66	62	24	60	68	59	219	A	曹真	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	ソウコウ	曹洪	74	74	72	47	41	75	169	D		10将	11将	9太	9太	14太	——
	ソウコウ	曹昂	60	58	19	54	50	67	175	A	曹操	10武	11武	——	——	——	——
	ソウジュン	曹純	60	54	20	51	42	43	170	D		10武	11武	19武	5武	18武	——
	ソウショウ	曹彰	93	81	71	42	39	70	190	E	曹操	未登場	未登場	未登場	未登場	19将	——
	ソウショク	曹植	15	12	10	76	82	83	192	B	曹操	未登場	未登場	未登場	5師	12太	——
	ソウシン	曹真	73	78	70	61	48	72	185	B	曹操	未登場	未登場	未登場	12将	13太	——
	ソウジン	曹仁	83	79	72	62	57	67	168	D		10将	11将	17太	22太	21太	——
	ソウセイ	曹性	70	66	25	57	52	49	171	E		未登場	9武	——	——	——	——
	ソウソウ	曹操	89	93	59	94	90	98	155	D		10君	11君	19君	19君	——	——
	ソウソウ	曹爽	65	59	27	52	48	62	215	A	曹真	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	在野
	ソウチュウ	宋忠	33	29	13	41	55	60	154	D		24文	24文	未登場	在野	25文	25文
	ゾウハ	臧覇	62	57	14	54	43	67	171	E		未登場	9武	20武	2武	9武	13武
	ソウヒ	曹丕	68	65	25	65	73	70	187	B	曹操	未登場	未登場	未登場	19文	19君	——
	ソウヒョウ	曹豹	52	52	18	24	20	21	145	C		在野	18武	——	——	——	——
	ソウホウ	宋宝	69	54	25	57	48	84	171	E		未登場	——	——	——	——	——
	ソウホウ	曹芳	50	46	13	47	54	56	228	B	曹叡	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	ソウボウ	曹髦	64	58	20	37	31	35	233	A	曹丕	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	ソウユウ	曹熊	63	51	22	60	65	42	195	A	曹操	未登場	未登場	未登場	未登場	19文	——
	ソコク	沮鵠	64	62	24	52	41	63	182	E	沮授	未登場	未登場	未登場	——	——	——
	ソジュ	沮授	60	71	69	85	73	75	156	B		5師	6師	——	——	——	——
	ソヒ	蘇飛	69	68	30	30	16	73	172	D		未登場	在野	28武	33武	26武	26武
	ソモ	祖茂	70	70	70	62	58	87	155	A		29将	——	——	——	——	——
	ソユウ	蘇由	59	59	21	44	25	52	181	E		未登場	未登場	未登場	22武	6武	6武
	ソンイ	孫異	70	62	82	60	49	71	241	E		未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	ソンカ	孫和	39	35	28	50	58	80	223	D	孫権	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	ソンカン	孫観	67	62	54	49	38	30	176	E		未登場	未登場	9武	9武	9武	4武
	ソンカン	孫桓	70	63	81	52	58	73	186	E		未登場	未登場	未登場	34太	31太	29太
	ソンキ	孫冀	74	66	84	72	53	66	243	E		未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	ソンキュウ	孫休	42	40	19	58	65	59	233	A	孫権	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	ソンキョウ	孫匡	59	58	37	59	68	53	182	D	孫堅	未登場	未登場	33文	33文	30文	37文
	ソンケン	孫堅	90	81	90	84	72	87	156	B		29君	——	——	——	——	——
	ソンケン	孫乾	38	34	21	70	77	90	165	D		17文	17文	23文	24文	38文	38文
	ソンケン	孫権	86	80	95	87	71	98	182	E	孫策	未登場	未登場	33君	33君	34君	34君
	ソンコウ	孫晧	70	69	23	62	51	46	240	C	孫和	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	ソンサク	孫策	91	82	96	85	74	89	175	A	孫堅	未登場	36君	——	——	——	——
	ソンシュウ	孫秀	76	60	75	68	59	80	243	E		未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	ソンショウ	孫韶	72	65	82	32	21	70	184	D	孫権	未登場	未登場	36太	33将	36太	31太
	ソンセイ	孫静	69	64	42	63	58	65	155	D		29武	36武	33武	33武	34武	——
	ソントウ	孫登	35	31	23	50	56	80	207	A	孫権	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	36文
	ソンユ	孫瑜	64	60	49	52	48	70	183	D	孫策	未登場	未登場	未登場	33武	28武	27武
	ソンヨク	孫翊	76	70	52	42	35	45	184	D	孫策	未登場	未登場	未登場	——	——	——
	ソンリョウ	孫亮	29	23	20	70	79	88	243	D	孫権	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	ソンレイ	孫礼	73	68	28	69	63	59	180	E		未登場	未登場	18武	3武	3武	3武
	ソンロウ	孫朗	57	55	34	54	63	53	183	D	孫権	未登場	未登場	未登場	33文	34文	34文
タ	タイシジ	太史慈	94	81	73	67	59	70	166	D		33太	33太	在野	36将	——	——
	タクヨウ	卓膺	65	61	25	50	38	58	170	D		未登場	未登場	未登場	未登場	41武	39武
	ダシオウ	朶思王	68	62	31	51	40	39	175	D		未登場	未登場	未登場	未登場	45武	——
	タンユウ	譚雄	80	71	40	23	19	30	170	C		未登場	未登場	36武	36武	32武	——
チ	チョウイン	張允	59	50	21	60	68	44	163	B		在野	在野	在野	19武	——	——
	チョウウン	趙雲	98	87	83	84	80	93	156	E		未登場	2将	23将	26太	42太	——
	チョウエイ	張英	71	60	22	47	41	52	154	B		32武	32武	——	——	——	——
	チョウエイ	張衛	72	62	24	35	31	64	165	C		未登場	38武	38武	38武	——	——
	チョウエイ	趙叡	63	58	27	56	47	61	179	D		未登場	未登場	——	——	——	——
	チョウエン	張燕	71	75	70	52	44	75	171	E		未登場	12将	19将	19将	5太	7太
	チョウオウ	張横	70	62	20	31	26	29	178	A		未登場	在野	15武	15武	——	——
	チョウオン	張温	25	21	13	58	69	72	191	D		未登場	未登場	未登場	未登場	34文	34文

姜維（きょうい）

↑諸葛亮死後蜀國武將的支柱。能力較為平均。

張飛（ちょうひ）

↑與劉備・關羽在桃園結義的名武將。陸戰能力較差。

馬超（ばちょう）

↑蜀國「五虎將」的一人。在三國志中也是一名受歡迎的武將。

徐庶（じょしょ）

↑除了知力・政治・魅力值高外，陸戰能力亦高。屬於是軍師型的武將。

夏候惇（かこうとん）

↑雖然在戰爭中失去了一隻眼，仍與曹操一起馳名於世。武力・陸戰力都高。

	日文名稱	中文	武力	陸戰	水戰	知力	政治	魅力	生年	壽命	血緣	開始狀態 1	開始狀態 2	開始狀態 3	開始狀態 4	開始狀態 5	開始狀態 6
チ	チョウガイ	張顗	67	60	49	30	21	24	157	C		5武	5武	6武	6武	5武	——
	チョウガイ	張闓	59	54	19	53	42	18	163	D		18武	17武	在野	在野	18武	18武
	チョウキュウ	張休	35	44	39	71	82	74	180	D	張昭	未登場	未登場	在野	37師	29太	29師
	チョウギョク	張嶷	71	64	23	65	36	59	175	D		未登場	未登場	未登場	在野	41武	38武
	チョウク	趙衢	61	57	24	60	58	52	170	D		未登場	在野	15武	19武	15武	15武
	チョウクン	張勳	70	69	70	65	54	73	156	D		22将	22将	——	——	——	——
	チョウコ	張虎	61	54	23	57	52	41	195	C	張遼	未登場	未登場	未登場	未登場	20武	20武
	チョウコウ	張郃	90	88	77	62	51	63	167	E		5将	7将	6太	22将	7太	——
	チョウコウ	趙昂	72	73	70	53	49	80	172	D		未登場	12将	15将	19将	15将	20太
	チョウコウ	張紘	27	28	30	87	92	86	172	D		未登場	未登場	34師	33師	——	——
	チョウコウ	趙広	73	70	70	64	53	69	187	D	趙雲	未登場	未登場	未登場	26将	42将	42太
	チョウサイ	張済	74	76	72	59	65	71	144	D		11将	13将	——	——	——	——
	チョウシュウ	張繍	74	68	28	53	49	67	154	E		11武	在野	11武	11武	5武	——
	チョウショウ	張松	34	30	21	82	91	79	170	D		未登場	41師	41師	41師	——	——
	チョウショウ	張昭	32	29	29	86	94	82	156	D		未登場	未登場	33師	35師	35師	——
	チョウショウ	張承	65	61	27	41	33	53	177	D	張昭	未登場	未登場	未登場	35武	35武	35武
	チョウシン	趙岑	63	57	18	25	18	28	160	D		11武	——	——	——	——	——
	チョウジン	張任	87	84	71	69	65	76	169	B		41将	41将	41将	41将	——	——
	チョウセン	張先	68	62	25	48	35	52	175	E		未登場	未登場	——	——	——	——
	チョウタツ	張達	50	39	19	33	36	21	175	D		未登場	未登場	23武	24武	39武	——
	チョウチョ	張著	58	51	20	35	31	30	170	E		未登場	未登場	在野	在野	44武	44武
	チョウトウ	趙統	70	61	22	69	57	70	185	E	趙雲	未登場	未登場	23武	26武	42武	42武
	チョウナン	張南	56	47	13	46	41	52	168	A		未登場	未登場	8武	6武	——	——
	チョウバク	張邈	57	48	32	26	19	37	155	D		在野	在野	——	——	——	——
	チョウハン	趙範	52	49	19	54	58	40	156	E		在野	在野	在野	30君	30武	30武
	チョウヒ	張飛	99	83	70	30	18	36	168	D		6将	17将	23将	24将	39太	——
	チョウホウ	張苞	92	83	72	37	30	55	188	E	張飛	未登場	未登場	未登場	24将	38将	——
	チョウヨウ	張楊	64	62	29	51	43	76	170	E		未登場	在野	——	——	——	——
	チョウヨク	張翼	72	75	71	42	36	73	158	D		在野	在野	在野	在野	40将	——
	チョウリョウ	張遼	90	87	74	80	68	83	171	C		未登場	9将	10太	7太	20太	——
	チョウルイ	趙累	60	51	20	70	63	75	167	D		未登場	未登場	在野	在野	——	——
	チョウロ	張魯	72	73	70	80	69	89	161	E		未登場	38君	38君	38君	3太	23太
	チンオウ	陳横	62	52	23	48	39	56	161	A		33武	33武	——	——	——	——
	チンオウ	陳応	63	53	21	20	14	21	167	B		在野	在野	在野	30武	——	——
	チンキ	陳紀	68	62	28	42	31	52	165	D		未登場	未登場	——	——	——	——
	チンキュウ	陳宮	54	85	75	80	71	67	154	B		10師	9師	——	——	——	——
	チンキョウ	陳矯	20	18	9	68	79	71	150	E		未登場	11文	12文	4文	8文	——
	チングン	陳羣	50	70	66	92	81	75	187	D		未登場	未登場	未登場	3太	25師	25太
	チンケイ	陳珪	36	30	11	68	77	79	132	E		18文	17文	17文	在野	——	——
	チンシュウ	陳就	71	42	59	45	33	51	174	A		未登場	26武	26武	——	——	——
	チンシュク	陳式	67	60	23	28	19	37	183	D		未登場	未登場	未登場	29武	38武	——
	チンシン	陳震	35	32	18	65	76	39	145	E		5文	5文	6文	24文	——	——
	チンセイ	陳生	65	57	21	48	31	48	158	C		26武	——	——	——	——	——
	チンタイ	陳泰	79	72	70	78	69	69	210	D	陳羣	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	18太
	チントウ	陳登	27	25	18	70	73	75	150	D		18文	17文	17文	在野	18文	——
	チンブ	陳武	69	58	37	55	49	35	165	D		33武	32武	在野	在野	——	——
	チンラン	陳蘭	65	54	20	32	20	32	161	D		22武	22武	——	——	——	——
	チンリン	陳琳	23	55	54	80	66	54	160	E		5師	5師	3太	8師	——	——
テ	テイイク	程昱	25	85	75	90	71	75	141	D		在野	11師	21師	7師	——	——
	テイギン	程銀	68	63	21	35	30	43	173	B		16武	16武	15武	16武	——	——
	テイド	鄭度	29	24	10	60	68	52	168	D		未登場	41文	41文	41文	41文	41文
	テイフ	程普	69	73	82	81	70	85	151	D		29師	36師	33師	33師	30太	——
	テイブ	程武	43	60	58	80	67	70	201	E		未登場	未登場	未登場	未登場	10師	10師
	テイヘイ	程秉	20	18	9	62	73	75	169	E		未登場	未登場	在野	33文	36文	33文
	テイホウ	丁奉	75	70	70	65	74	71	181	E		未登場	未登場	35将	在野	37太	32太
	テンイ	典韋	96	84	74	33	21	54	160	B		在野	11将	——	——	——	——
	デンショウ	田章	68	53	25	45	39	46	241	E		未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	デンゾク	田続	67	58	23	49	41	42	241	E		未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	デンチュウ	田疇	70	75	70	47	58	76	184	E		未登場	未登場	未登場	在野	18太	5太
	デンポウ	田豊	45	88	73	90	71	75	160	B		5師	5師	——	——	——	——
	テンマン	典満	72	65	24	27	20	48	180	E	典韋	未登場	未登場	19武	9武	在野	17武
ト	トウイン	董允	23	68	67	86	85	70	164	E		未登場	在野	在野	在野	41師	39師
	トウガイ	鄧艾	85	87	75	93	81	74	205	D		未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	10太
	トウギ	鄧義	61	53	17	25	19	53	169	D		27武	27武	24武	在野	在野	在野
	トウケン	陶謙	53	42	21	57	64	75	132	D		18君	——	——	——	——	——
	トウケン	鄧賢	69	66	25	65	70	60	173	B		未登場	41文	41文	在野	——	——
	トウコウ	董璜	57	54	20	45	58	37	168	C	董卓	11文	——	——	——	——	——
	トウコウ	董衡	80	72	71	45	42	74	169	E		未登場	在野	13将	8将	——	——
	トウシ	鄧芝	52	70	68	83	79	95	170	E		未登場	未登場	在野	在野	40太	40太
	トウシュウ	董襲	70	65	32	40	37	51	166	C		未登場	未登場	33武	33武	——	——
	トウショウ	董承	70	70	70	57	43	78	154	C		13将	13将	——	——	——	——
	トウショウ	董昭	52	48	17	62	77	59	175	E		未登場	未登場	19文	19文	8文	8文
	トウタク	董卓	89	78	19	54	6	42	139	C		11君	——	——	——	——	——
	トウトナ	董荼奴	63	55	26	15	10	15	185	B		未登場	未登場	未登場	未登場	45武	——
	トウビン	董旻	61	46	20	51	32	46	149	B		11武	——	——	——	——	——
	トウリョウ	鄧良	67	64	22	49	36	48	174	D		未登場	26武	26武	——	——	——
	トウワ	董和	69	54	16	57	69	53	158	D		41武	41武	42武	42武	41武	38武
	トシュウ	杜襲	68	57	21	65	61	55	164	E		在野	在野	12武	4武	10武	10武
ハ	バエン	馬延	65	61	18	43	36	55	159	E		5武	5武	5武	2武	——	——
	バカン	馬漢	62	55	24	41	37	56	169	E		未登場	41武	42武	41武	——	——
	バガン	馬玩	60	53	41	41	20	25	175	A		未登場	16武	16武	16武	——	——
	バキュウ	馬休	54	49	20	47	42	52	178	A	馬騰	未登場	16武	15武	16武	——	——
	バジュン	馬遵	64	63	19	62	58	67	206	E		未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	——
	バショク	馬謖	68	71	69	80	72	69	190	E		未登場	未登場	未登場	未登場	44師	——
	バタイ	馬岱	81	74	71	47	39	73	177	D	馬騰	未登場	16将	15将	15将	42将	45太
	バチュウ	馬忠	57	55	42	52	47	48	171	D		未登場	未登場	36武	36武	33武	——
	バチョウ	馬超	97	88	77	43	38	63	176	D	馬騰	未登場	16将	16将	15太	40将	——
	バテツ	馬鉄	62	57	21	37	30	52	180	A	馬騰	未登場	未登場	16武	15武	——	——
	バトウ	馬騰	94	89	50	53	49	88	156	C		16君	16君	16君	16君	——	——
	バリョウ	馬良	45	73	69	80	92	85	187	B		未登場	未登場	未登場	27師	40師	——
	ハンキョウ	范彊	56	41	14	36	22	25	174	D		未登場	未登場	未登場	24武	39武	——
	ハンシュン	潘濬	50	48	17	53	31	38	167	D		未登場	未登場	未登場	未登場	27文	27文
	ハンショウ	潘璋	75	72	40	38	29	56	171	C		未登場	在野	36武	35武	37武	——
	ハンチュウ	樊稠	80	69	25	25	21	40	153	A		11武	——	——	——	——	——
	ハンノウ	樊能	52	50	26	48	42	53	162	C		32武	32武	——	——	——	——
	ハンボウ	潘鳳	77	70	23	19	10	20	167	A		7武	——	——	——	——	——
ヒ	ヒイ	費禕	25	23	6	75	82	85	168	E		未登場	未登場	在野	在野	43師	——
	ヒエン	卑衍	71	72	70	57	49	65	196	E		未登場	未登場	未登場	未登場	2武	2武
	ヒカン	費観	58	49	18	45	41	45	167	D		未登場	未登場	在野	在野	41武	41武
	ヒシ	費詩	30	22	9	54	63	56	169	D		未登場	41文	43文	43文	42文	42文
	ビジク	糜竺	40	36	15	64	78	78	165	D		18文	17文	23文	24文	38文	——
	ビホウ	糜芳	63	59	21	25	18	10	170	D		17武	18武	23武	24武	37武	——
フ	ブアンコク	武安国	67	59	32	22	16	18	158	C		8武	——	——	——	——	——
	フエイ	傅嬰	71	74	71	55	42	65	177	D		未登場	未登場	未登場	33将	34将	30太
	フカン	傅幹	44	38	19	69	78	59	164	E		在野	在野	10文	1文	4文	4文
	フシジン	傅士仁	58	52	20	38	32	17	166	D		未登場	未登場	未登場	未登場	36武	——
	フソン	傅巽	43	39	18	66	75	58	156	D		在野	24文	24文	3文	24文	——
	フトウ	傅彤	69	63	24	67	61	69	168	C		未登場	未登場	在野	在野	41武	——
	ブンキン	文欽	80	74	29	30	21	61	200	C		未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	17武
	ブンシュウ	文醜	91	86	72	19	10	56	161	B		5将	7太	——	——	——	——

張(ちょう)遼(りょう)

↑武勇優秀，重仁義的武將。由於魅力亦不錯，是做太守的合適人選。

郭(かく)嘉(か)

↑雖然陸戰・水戰能力接近沒有，但政治力之高令人捨不得放棄他。

張(ちょう)昭(しょう)

↑雖然在戰場上沒有什麼用，卻是建國所不能缺少的人材。

馬(ば)良(りょう)

↑是諸葛亮的朋友，也是一位名參謀。政治・魅力值都高，可用來做太守。

魯(ろ)肅(しゅく)

↑政治・知力高的軍師型。陸・水戰中亦有相當不錯的能力。

	日文名稱	中文	武力	陸戰	水戰	知力	政治	魅力	生年	壽命	血緣	開始狀態1	開始狀態2	開始狀態3	開始狀態4	開始狀態5	開始狀態6
ブ	ブンペイ	文聘	84	78	71	24	18	65	174	D		24将	24将	26太	11太	24将	24太
ヘ	ベンキ	卞喜	67	64	23	58	54	42	179	A		未登場	未登場	—	—	—	—
ホ	ホウキ	逢紀	54	66	62	82	64	52	153	D		5師	5師	7太	—	—	—
	ホウギ	龐羲	35	30	12	61	72	69	174	D		未登場	未登場	未登場	在野	41文	41文
	ホウジュウ	龐柔	68	63	21	54	48	35	177	D		未登場	未登場	未登場	16武	42武	42武
	ホウシン	鮑信	59	38	19	30	20	39	153	B		未登場	—	—	—	—	—
	ホウセイ	法正	52	66	65	87	78	80	176	D		未登場	在野	41師	在野	41師	—
	ホウチュウ	鮑忠	72	60	25	46	37	48	152	B		未登場	—	—	—	—	—
	ホウトウ	龐統	60	88	77	98	82	88	178	A		未登場	在野	在野	26師	—	—
	ホウトク	龐徳	94	81	71	65	58	70	179	C		未登場	未登場	16将	15将	—	—
	ホウリュウ	鮑隆	70	62	20	39	28	47	170	B		未登場	未登場	在野	30武	—	—
	ホシツ	歩騭	25	20	11	65	74	72	180	E		未登場	未登場	未登場	36文	36文	36文
マ	マンチョウ	満寵	38	72	70	81	70	94	170	E		未登場	12師	19師	4師	9太	9太
モ	モウカイ	毛玠	57	48	50	49	47	52	161	E		在野	12武	13武	8武	21武	21武
	モウカク	孟獲	89	86	72	17	6	34	187	D		未登場	未登場	未登場	未登場	45君	45将
	モウタツ	孟達	73	71	70	70	58	67	172	D		未登場	未登場	未登場	在野	14将	—
	モウタン	孟坦	69	62	25	53	41	28	179	A		未登場	未登場	—	—	—	—
	モウユウ	孟優	83	70	26	12	5	12	190	D	孟獲	未登場	未登場	未登場	未登場	45武	45武
ヨ	ヨウカイ	楊懐	75	71	21	44	32	60	167	C		40太	40武	40武	40武	—	—
	ヨウガイ	雍闓	75	70	21	44	30	52	169	E		未登場	未登場	未登場	未登場	45武	—
	ヨウキ	楊琦	47	44	22	66	74	78	174	E		未登場	13文	在野	在野	13文	13文
	ヨウギ	楊儀	70	73	70	61	72	71	183	C		未登場	未登場	未登場	未登場	43太	—
	ヨウコ	羊祜	46	83	72	80	79	74	221	D		未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	ヨウコウ	楊昂	65	59	22	23	18	20	154	D		未登場	38武	38武	38武	—	—
	ヨウコウ	楊洪	52	15	5	64	52	45	179	D		未登場	未登場	在野	在野	43文	43文
	ヨウシュウ	楊秋	66	62	23	15	11	37	174	D		未登場	在野	16武	16武	13武	23武
	ヨウシュウ	楊醜	65	60	20	48	22	18	176	E		未登場	未登場	—	—	—	—
	ヨウシュウ	楊修	29	28	16	73	90	48	175	B		未登場	未登場	17師	3師	—	—
	ヨウショウ	楊松	45	26	18	57	37	24	167	C		未登場	38文	38文	38文	—	—
	ヨウジン	楊任	62	57	24	53	46	52	172	B		未登場	38武	38武	38武	—	—
	ヨウソ	楊祚	63	72	70	44	37	40	197	E		未登場	未登場	未登場	未登場	2武	2武
	ヨウハク	楊柏	60	51	20	32	23	41	170	D		未登場	38武	38武	38武	—	—
	ヨウヒョウ	楊彪	57	54	18	63	72	74	142	C		11文	13文	—	—	—	—
	ヨウフ	楊阜	66	65	24	59	52	67	167	D		未登場	12武	15武	19武	15武	15武
	ヨウホウ	楊奉	63	56	21	47	29	48	158	A		在野	13武	—	—	—	—
	ヨウミツ	楊密	41	32	14	71	78	76	174	E		未登場	13文	在野	在野	13文	13文
	ヨウレイ	楊齢	48	47	18	51	62	57	170	B		未登場	未登場	在野	29文	—	—
ラ	ライドウ	雷銅	86	81	75	43	31	55	173	D		41将	41将	44太	45太	—	—
	ライハク	雷薄	65	59	22	37	26	14	160	D		22武	22武	在野	在野	22武	—
	ラクトウ	駱統	41	33	28	65	73	32	186	E		未登場	未登場	未登場	33文	28文	28文
リ	リイ	李異	80	68	45	24	18	30	165	D		在野	36武	35武	35武	34武	—
	リカイ	李恢	70	72	70	88	76	78	160	D		未登場	40太	在野	在野	43将	44太
	リカク	李傕	63	49	20	42	40	26	148	D		13武	13君	—	—	—	—
	リガク	李楽	80	62	27	54	47	39	160	A		12武	在野	—	—	—	—
	リカン	李堪	58	54	23	51	38	54	164	D		未登場	在野	在野	4武	—	—
	リクコウ	陸抗	77	65	98	77	69	87	234	E	陸遜	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	リクセキ	陸績	32	27	20	68	54	65	170	E		未登場	未登場	37文	36文	33文	33文
	リクソン	陸遜	80	71	99	95	87	88	183	D		未登場	未登場	未登場	35師	34師	26太
	リケイ	李珪	28	24	12	58	65	75	157	E		在野	在野	在野	在野	在野	—
	リゲン	李厳	75	72	70	74	54	71	171	D		未登場	未登場	42太	40将	40将	—
	リジュ	李儒	25	77	72	90	78	42	150	B		11師	—	—	—	—	—
	リシュク	李粛	54	50	24	68	69	40	156	A		11文	—	—	—	—	—
	リセン	李暹	78	62	25	59	50	33	171	A		未登場	13武	—	—	—	—
	リツウ	李通	67	62	25	56	43	54	157	C		在野	在野	11武	5武	—	—
	リテン	李典	72	73	70	47	36	53	161	D		10将	11将	12将	5太	10将	3太
	リフ	李孚	48	37	19	62	75	52	182	E		未登場	未登場	未登場	7文	7文	7文
	リベツ	李別	65	54	21	39	31	25	170	D		未登場	13武	—	—	—	—
	リホウ	李豊	68	62	26	35	23	45	155	E		22武	22武	—	—	—	—
	リホウ	李封	70	56	20	52	41	51	171	A		未登場	9武	—	—	—	—
	リモウ	李蒙	65	58	23	57	42	25	171	A		未登場	—	—	—	—	—
	リュウエイ	劉永	52	46	17	62	69	53	216	E	劉備	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	リュウエン	劉焉	43	38	19	72	83	86	137	D	劉焉	41君	—	—	—	—	—
	リュウエン	劉琰	45	40	20	50	57	32	166	E		10文	11文	17文	31文	11文	11文
	リュウカイ	劉璝	51	47	22	60	70	26	174	D		41文	41文	41文	42文	—	—
	リュウキ	劉琦	30	50	46	63	72	68	180	A	劉表	未登場	未登場	24文	24文	—	—
	リュウクン	劉勲	59	51	21	56	49	54	179	A		未登場	未登場	—	—	—	—
	リュウケン	劉賢	58	49	23	58	63	49	168	E		未登場	未登場	未登場	31文	31文	31文
	リュウシュン	劉晙	67	61	29	52	46	51	173	D		未登場	未登場	未登場	42武	—	—
	リュウジュン	劉循	58	52	25	44	37	60	190	D	劉璋	未登場	未登場	未登場	42武	41武	41武
	リュウショウ	劉璋	52	47	21	51	63	82	158	D	劉焉	41文	41君	41君	41君	在野	—
	リュウジン	劉諶	63	62	20	61	64	81	227	A	劉禅	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	リュウセン	劉先	55	49	20	58	69	43	165	D		27文	27文	24文	6文	3文	3文
	リュウゼン	劉禅	22	18	4	20	32	64	207	E	劉備	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	41君
	リュウソウ	劉琮	59	52	16	52	65	48	185	C	劉表	未登場	未登場	未登場	—	—	—
	リュウタイ	劉岱	64	59	27	43	29	18	156	E		未登場	9武	在野	9武	9武	9武
	リュウド	劉度	53	48	23	55	63	63	145	E		在野	在野	在野	31君	—	—
	リュウハ	劉巴	54	53	25	70	62	49	170	D		未登場	24文	24文	在野	41文	41文
	リュウバン	劉磐	53	48	28	56	52	62	169	E		24武	24武	在野	在野	42武	39武
	リュウビ	劉備	68	60	29	78	82	99	161	D		6君	17君	23君	24君	41君	—
	リュウヒョウ	劉表	70	70	67	65	74	69	142	D		24君	24君	24君	—	—	—
	リュウヒョウ	劉豹	15	12	6	51	63	52	164	D		未登場	在野	在野	在野	42文	42文
	リュウヘキ	劉辟	67	65	28	59	42	61	179	E		未登場	未登場	在野	—	—	—
	リュウホ	柳甫	42	32	15	61	69	43	197	E		未登場	未登場	未登場	未登場	2文	2文
	リュウホウ	劉封	63	59	21	57	50	59	190	B	劉備	未登場	未登場	未登場	24武	38武	—
	リュウヨウ	劉繇	20	18	6	41	53	22	151	D		32君	32君	在野	在野	—	—
	リュウヨウ	劉曄	35	73	70	85	73	80	160	E		未登場	在野	在野	2師	10太	11師
	リュウリ	劉理	48	46	18	63	67	69	217	E	劉備	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
	リョイコウ	呂威璜	65	59	24	50	41	42	179	E		未登場	未登場	2武	5武	6武	在野
	リョウカ	廖化	62	41	23	60	49	65	175	E		未登場	在野	在野	24武	44武	44武
	リョウカン	梁寛	69	64	25	40	31	18	169	D		未登場	12武	18武	19武	15武	15武
	リョウコウ	梁興	70	62	24	25	18	21	177	A		16武	16武	16武	15武	—	—
	リョウゴウ	梁剛	57	51	19	34	27	60	160	E		22武	22武	—	—	—	—
	リョウソウ	凌操	84	72	71	23	14	51	165	D		在野	在野	36将	—	—	—
	リョウトウ	凌統	81	71	70	65	57	74	185	D	凌操	未登場	未登場	未登場	36将	27太	36太
	リョウリツ	廖立	43	37	16	68	70	51	184	C		未登場	未登場	未登場	24文	在野	—
	リョガイ	呂凱	43	32	18	68	75	71	164	D		未登場	未登場	在野	在野	38文	45文
	リョギ	呂義	74	71	71	70	62	76	167	D		未登場	未登場	在野	在野	41将	38太
	リョケン	呂虔	72	63	30	24	16	58	159	E		在野	在野	10武	7武	10武	—
	リョケン	呂建	68	57	23	56	48	59	166	E		在野	在野	10武	7武	10武	10武
	リョコウ	呂公	50	26	12	38	49	60	160	D		24武	24武	27武	—	—	—
	リョコウ	呂曠	73	68	27	25	21	50	162	B		未登場	未登場	8武	6武	—	—
	リョショウ	呂翔	75	70	32	23	19	44	164	B		未登場	未登場	8武	9武	—	—
	リョジョウ	呂常	66	61	23	32	28	45	161	D		未登場	在野	12武	2武	8武	8武
	リョハン	呂範	30	25	19	72	76	75	164	E		在野	在野	37文	36文	32文	31文
	リョフ	呂布	100	80	79	21	13	12	155	C		11将	9君	—	—	—	—
	リョモウ	呂蒙	84	80	90	91	65	88	178	A		未登場	未登場	33将	37将	—	—
	リンチョク	倫直	57	53	26	56	50	64	197	D		未登場	未登場	未登場	未登場	2武	2武
レ	レイホウ	冷苞	66	64	21	23	20	53	162	C		41武	41武	43武	43武	—	—
ロ	ロシュク	魯粛	61	78	79	95	84	90	172	B		未登場	未登場	37太	37師	—	—
	ロショウ	路昭	65	61	27	42	33	39	178	D		未登場	在野	21武	19武	10武	7武

典（てん）韋（い）

↑武力很高，經常會和其他武將對決。替曹操做事的忠義之士。

太（たい）史（し）慈（じ）

↑有關戰鬥的數值都很高，是個值得帶上戰場的武將。

厳（げん）顔（がん）

↑全部的能力值都很高，能在各場面中用到的武將。與黃忠一樣都是老將。

諸（しょ）葛（かつ）瑾（きん）

↑是諸葛亮的哥哥，替孫權工作，和弟弟一樣，知力、政治都很高。

陸（りく）遜（そん）

↑全部數值都超過7
的名軍師。繼呂蒙成
吳國的大元帥。

本攻略手册之用法

在這本小小的「攻略手册」中，除了補足了第一與第三期「超任一族」內的SD高達X介紹部份外，也會有一些關於遊戲攻略上的建議。

主地圖・副地圖之攻略

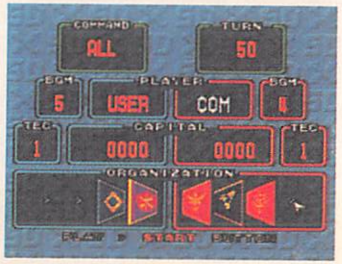
在「SD高達X」中，是可以自由選擇在主地圖(宇宙)中使用的副地圖(地球，月球)的。因此，本書會把各地圖的資料公開，這可以參考本攻略册子的最後一頁。不論閣下是否已經爆機、今次介紹的資料、一定會對各位以後玩的時候有所幫助。

→在宇宙圖版的連場激戰佔領基地、提高技術力。

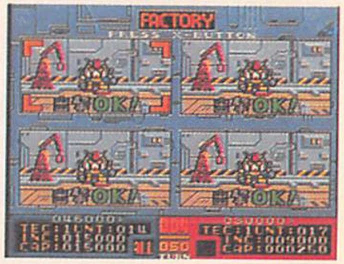
←變化豐富的地球圖版。有很多都市與基地。

有關初期設定

今次的攻略中，爲了一些初接觸模擬遊戲的人設想，己方是使用了先攻以及是CV軍加聯邦軍的混合軍。高性能的CV軍與低價的聯邦軍、是最適合初玩人仕的組合。特別是在選擇己方軍隊時若先選CV軍的話，由於可得到5軍中最高性能的CV軍戰艦・MS爲初期兵力，變得非常有利！



→配合自己的程度，決定技術力・資金・使用的軍隊。



←高達軍團的勇姿。聯邦軍的MS都是些易於使用的東西。

學會基本的戰略、戰術

在進入實際的攻略前、我們先來介紹幾個在全部主地圖、副地圖中都通用的基本戰略・戰術。這個「SD高達Ｘ」、雖然是以MS之間的動作戰鬥爲主、但爲了令自己的軍隊勝利，學會一些基本的戰略•戰術也是非常重要的。

←遊戲攻略關鍵的動作戰鬥。那一方會勝呢？

必勝！動作戰鬥

當敵方MS接近時、絕對不要有單獨行動。記着經常也要有3架以上的MS共同行動才可。另外，在多架MS混戰時，雷射劍與導彈等近接戰用武器會比雷射槍等光線系武器有效。對於一些不擅長自己操作，怎也勝不了的人，用自動戰鬥也會是一個好方法！

↑本來是2對2的、但移動了MS後便做成了3對2的有利戰局。

把技術力提高

MS與戰艦的價格、在己軍的技術力提高下會越來越平。技術力分爲了5階段，在LV1與LV5中、即使是同樣的MS也會有近10倍價格差額。例如在LVI中生產要花500的GM，在LV5時會下降至60。因此在遊戲中，行動時應以佔領提高技術力中必要的基地爲第一目標。

←技術力1是最平的MS也要500。

→這個價格的話，不起多少架也不是問題了！

記着各部隊的合作

對於有利遊戲進行的重要一點，是MS與戰艦的配合行動。爲了令MS行動更快速，或是爲了降落在地球。月球圖版上、戰鬥是不可缺少的，但不擅於近接戰的戰艦，只有由MS保護着才可。特別是在地球圖版中由於有大量如砂漠地帶般移動困難的地形，戰艦機動力的威力更能得以發揮！

→在廣闊的宇宙中，若只靠MS的移動中，佔領殖民衛星會花不少時間。

←把MS收在有優秀移動力的戰艦後運到目的地，非常方便！

名稱		地形	消耗移動力 戰艦	消耗移動力 MS
地球	平地		2	1
地球	砂漠		2	2
地球	冰原		2	2
地球	森林		2	3
地球	密林		2	4
地球	深海		2	1※
地球	淺海		2	5
地球	軍事基地		3	2
地球	都市		3	2
地球	宇宙港		3	2
月球	平地		2	1
月球	岩石地帶		2	3

名稱		地形	消耗移動力 戰艦	消耗移動力 MS
月球	軍事基地		3	2
月球	都市		3	2
月球	宇宙港		3	2
宇宙	無空間		1	2
宇宙	暗礁空域		5	4
宇宙	大氣層		4	4
宇宙	衛星殖民區		3	2
宇宙	小惑星基地		3	2
宇宙	月球軌道上		4	4
宇宙	衛星雷射砲		3	2
地球(降下用)			6	不能侵入
月球(降下用)			6	不能侵入

※是只指只有水中用MS才可移動。

各軍的MS・戰艦資料大公開

以下我們會刊出5軍的MS與戰艦資料作介紹。表中的技術力、表示了生產該部隊所必要的技術力，回合數是表示出部隊完成所需的時間。價格是以剛可以生產時的價格爲標準。戰艦的搭載量、表示了可負載多少架MS。

完成出擊準備

←一口氣擊敗敵人吧！

聯邦軍

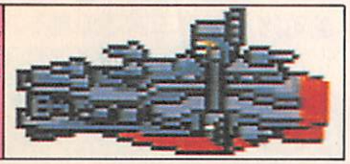
在聯邦軍中、並不如其它軍隊般有送大禮式的巨大MS在編制。但由於高性能的MS都比較低價，製作以高達系列爲主的MS部隊作消耗戰相信會有效。總之爲了數目上佔優、提高技術力也是不能缺少的。

←既然是聯邦軍，當然不會缺少高達系列了。可以大量生產。

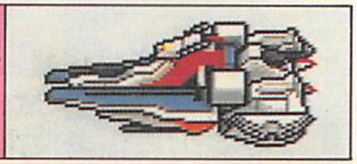
戰 艦 一 覽 表

部隊名	技術力	能量值	製造回數	移動力	價 格	搭載數量
SALAMIS	1	192	1	11	40000	3
W-BASE	1	216	1	12	64000	5
AHGAMA	2	232	2	13	60000	6
RA-KAILUM	3	240	3	13	60000	8

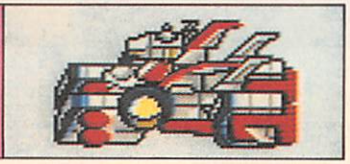
沙拉美斯
SALAMIS



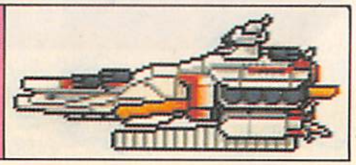
亞加瑪
AHGAMA



木馬號
W-BASE



拉卡姆
RA-KAILUM



MS一覽表

技＝技術力、能＝能量值、回＝製造回數、移＝移動力

部隊名	技	能	回	移	價格	Y掣	X掣	B掣	A掣
GM	1	72	1	6	500	雷射槍	雷射劍	沒有	火神砲
NEMO	1	72	1	7	400	雷射槍	雷射劍	手榴彈	火神砲
GUNDAM	1	96	1	9	3000	雷射槍	雷射劍	△超級流星錘	火神砲
AQUA-GM	1	72	1	6	500	水中導彈	雷射劍	雷射槍	沒有
JEGAN	2	80	1	9	1500	雷射槍	雷射劍	手榴彈	火神砲
METAS	2	120	1	10	4000	雷射槍	雷射劍	變形	導彈
Z-GUNDAM	2	152	2	12	8000	雷射槍	雷射劍	變形	火神砲
MK-Ⅱ	2	112	1	10	3200	雷射槍	雷射劍	超級火箭砲	導彈
R-DIAS	2	120	1	10	3800	大型火箭砲	雷射劍	手榴彈	火神砲
百式	2	136	1	11	6000	雷射槍	雷射劍	火神砲	●米加火箭砲
G-DIVER	2	112	1	9	2000	水中導彈	雷射劍	雷射槍	導彈
HEAVY-G	3	88	1	10	1200	雷射槍	雷射劍	手榴彈	火神砲
ZZ-G	3	160	2	12	10000	雙管雷射槍	超級雷射劍	導彈	●超級米加粒子砲
-GUNDAM	4	160	2	14	8000	雷射槍	雷射劍	飛行砲放出	火神砲
F-91	5	168	2	16	8000	雷射槍	超級雷射劍	△能量彈	火神砲

吉姆
GM

妮姆
NEMO

積根
JEGAN

重裝砲
HEAVY-G

密達斯
METAS

Z高達
Z-GUNDAM

NEW高達
-GUNDAM

高達
GUNDAM

高達MK-Ⅱ
MK-Ⅱ

ZZ高達
ZZ-G

F-91
F-91

力奇戴亞斯
R-DIAS

百式
百式

水用吉姆
AQUA-GM

水用高達
G-DIVER

☆的武器是要儲砲的。△的武器不能連射。

哈曼・亞古捷斯軍

哈曼軍是以魔霸與重高達MK-Ⅱ這2隻巨大MS爲中心編成部隊的。基本上哈曼軍的MS，與其它軍隊相比在性方面會較差，但因爲有能同時發射3支導彈的强大MS絲沙、也有能在地球版面水中活躍的MS、也是一支不能輕視的軍隊。

↑哈曼軍的代表作當然是卡碧尼了。

戰艦一覽表

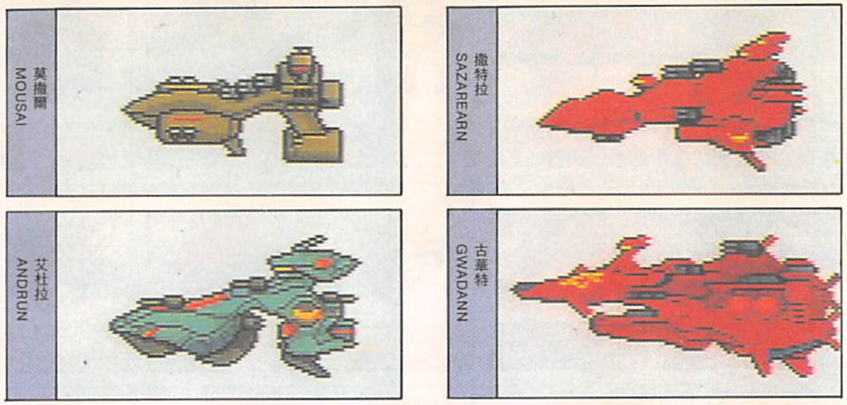
部隊名	技術力	能量值	製造回數	移動力	價格	搭載數量
MOUSAI	1	200	1	11	44000	3
ANDRUN	1	216	1	12	60000	5
SAZAREARN	2	232	2	13	60000	6
GWADANN	3	252	4	12	80000	9

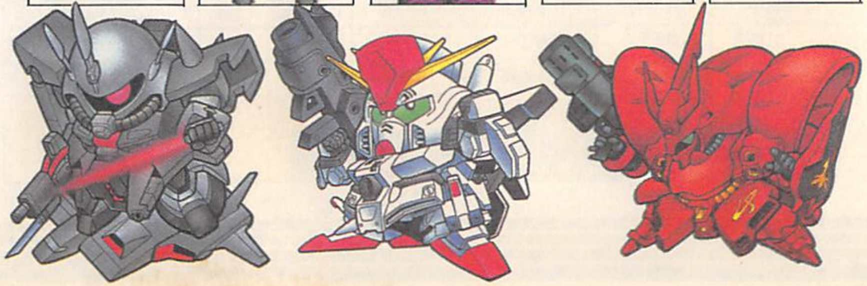
MS一覽表

技＝技術力、能＝能量值、回＝製造回數、移＝移動力

部隊名	技	能	回	移	價格	Y掣	X掣	B掣	A掣
GAZA-C	1	80	1	7	700	雷射槍	雷射劍	變形	導彈
GA-ZOWMN	1	88	1	9	2000	雷射槍	雷射劍	變形	導彈
ZSSA	1	96	1	9	3000	雷射槍	雷射劍	手榴彈	導彈
ZAKU-M	1	72	1	6	500	水中導彈	雷射劍	機槍	沒有
GLS-J	2	104	1	10	2000	雷射槍	雷射劍	手榴彈	火神砲
J-FIN	2	120	2	16	5000	擴散雷射砲	火神砲	變形	導彈
R-JARJA	2	112	1	11	3600	雷射槍	雷射劍	手榴彈	火神砲
H-HAMMA	2	152	2	13	9000	擴散雷射砲	雷射劍	線控砲	●超級米加粒子砲
CAPULE	2	112	1	10	2300	水中導彈	鋼爪	雷射砲	導彈
DREISSEN	3	112	1	10	2500	雷射槍	雷射長刀	手榴彈	雷射長矛
QUBELY	3	136	2	14	6800	雷射槍	雷射劍	飛行砲放出	火神砲
ZAKU-Ⅲ	3	144	2	12	7000	雷射槍	超級雷射劍	火神砲	●擴散米加粒子砲
BYG-ZAM	3	176	3	6	20000	擴散雷射砲	雙鋼爪	超級米加粒子砲	●擴散米加粒子砲
PSYCHO-Ⅱ	3	184	3	7	22000	擴散雷射砲	變形	變形	線控砲
GEYMALK	4	160	2	12	8000	擴散雷射砲	雷射劍	飛行砲放出	●擴散米加粒子砲

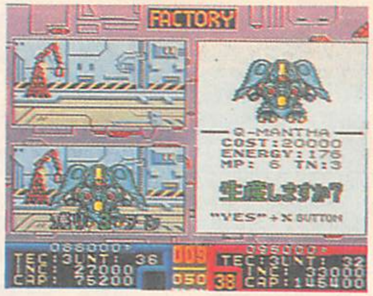
☆的武器是要儲砲的。△的武器不能連射。





馬沙．新自護軍

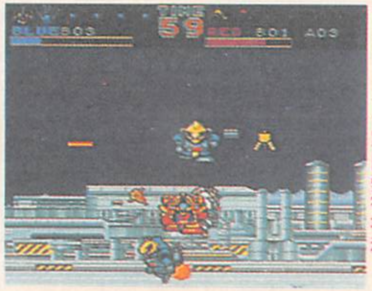
在新自護軍的MS中、有很多是擁有飛行砲與線控砲(觸手砲)等特殊武器的。另外，和其它軍隊相比，可以在較低技術力時製作有擴散米加粒子砲，飛行砲的 瓦索龍與具有超級雷射劍等強力武器的京麥撒、遊戲進行可以非常有利。



←以特殊攻擊玩弄對手

善用飛行砲與線控砲

總之就是要多些利用有飛行砲與線控砲的MS。沙撒比與約特德卡這些較低價的MS由於亦裝備了飛行砲，建議大家使用。不過，由於飛行砲與線控砲本身受傷也變成MS的損傷，所以在激戰區使用時要多加注意。

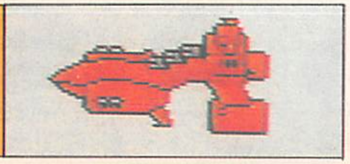


←以飛行砲令戰鬥變得有利。

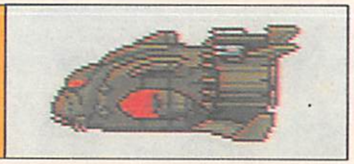
戰 艦 一 覽 表

部隊名	技術力	能量值	製造回數	移動力	價 格	搭載數量
MOUSAI	1	200	1	11	44000	3
MUSAKA	1	208	1	12	57000	4
ZANZIBAR	2	216	2	13	55000	5
LEUROULA	3	232	3	13	56000	7

莫撒爾 MOUSAI

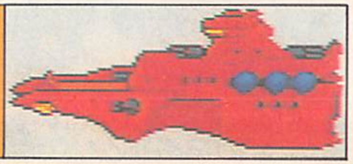


撒斯巴魯 ZANZIBAR



莫撒卡 MUSAKA

尼魯拉 LEUROULA



MS一覽表

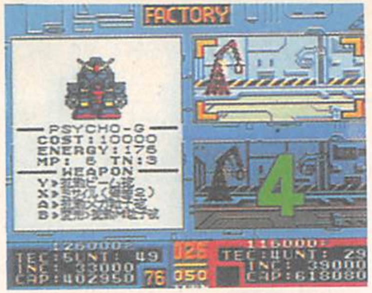
技＝技術力、能＝能量值、回＝製造回數、移＝移動力

部隊名	技	能	回	移	價格	Y掣	X掣	B掣	A掣
ZAKU	1	72	1	6	500	機槍	熱能斧	沒有	手榴彈
DOM	1	72	1	6	650	火箭砲	熱能棒	沒有	手榴彈
GELGOOG	1	80	1	9	1000	雷射槍	雷射長刀	手榴彈	火神砲
ELMETH	1	96	2	12	3000	雷射砲	沒有	飛行砲放出	導彈
ZAKU-M	1	72	1	6	500	水中導彈	雷射劍	機槍	沒有
GEARA-D	2	80	1	9	1000	雷射槍	雷射劍	手榴彈	火神砲
KAMPFER	2	96	1	11	1600	雷射槍	雷射劍	手榴彈	火神砲
ZIONG	2	144	2	13	9200	沒有	擴散雷射砲	線控砲	●擴散米加粒子砲
ZGOK	2	104	1	9	1700	水中導彈	鋼爪	雷射砲	導彈
JAGD-D	3	112	1	11	4400	雷射槍	雷射劍	飛行砲放出	導彈
BAWOO	3	120	2	12	5000	雷射槍	雷射劍	分離・變形	導彈
D-WOLF	3	136	2	12	8400	雷射槍	超級雷射劍	線控砲	●超級米加粒子砲
Q-MANTHA	3	176	3	6	20000	擴散雷射砲	超級雷射劍	飛行砲放出	●超級米加粒子砲
SAZABI	4	160	2	13	7800	雷射槍	雷射劍	飛行砲放出	●擴散米加粒子砲
α-AZIERU	4	192	3	7	20000	擴散雷射砲	線控砲	飛行砲放出	●擴散米加粒子砲

☆的武器是要儲砲的。△的武器不能連射。

泰坦斯軍

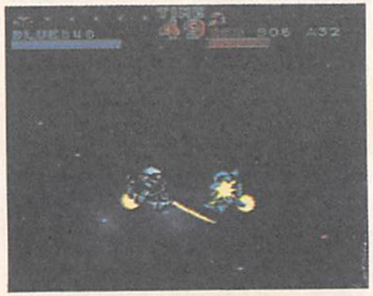
泰坦斯軍最能發揮威力的是在宇宙空間。變形MS多的泰坦斯軍，在宇宙空間有壓倒性的速度，不會被敵人追上。另外，在泰坦斯軍中、也有具備了擴散米加粒子砲、擴散雷射砲等强力武器的巨大MS重高達。



←軍中最强的是重高達。

在宇宙空間中發揮威力

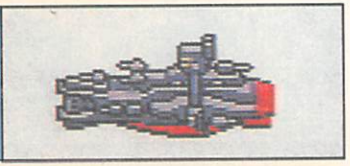
就如前面所說的，在宇宙版面的泰坦斯軍正好是如魚得水般，有其它軍隊追不上的速度。不過、在進入地球與月球版面時便會和宇宙版面剛好相反，性能變得極差。爲了這一點，應提高技術力、生產多一些獵犬與密沙娜這種在性能方面也優秀的MS才可。

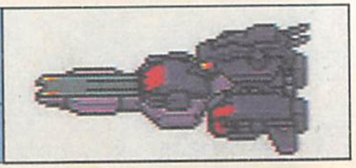


←以優秀的速度向敵人攻擊。

戰艦一覽表

部隊名	技術力	能量值	製造回數	移動力	價格	搭載數量
SALAMIS	1	192	1	11	40000	3
G-PHANTOM	1	216	1	12	66000	5
ALEXANDRIA	2	224	2	13	58000	6
DOGOSGERE	3	240	3	13	62000	8


沙拉美斯 SALAMIS


亞歷山大 ALEXANDRIA

古尼菲頓 G-PHANTOM

杜哥奇亞 DOGOSGERE

MS一覽表

技＝技術力、能＝能量值、回＝製造回數、移＝移動力

部隊名	技	能	回	移	價格	Y掣	X掣	B掣	A掣
HI-ZACK	1	80	1	7	700	機槍	雷射劍	手榴彈	導彈
MARASAI	1	80	1	9	1000	雷射槍	雷射劍	手榴彈	火神砲
GB-β	1	104	1	11	3500	雷射槍	雷射劍	導彈	火神砲
AQUA-GM	1	72	1	6	500	水中導彈	雷射劍	雷射槍	導彈
DBARZAM	2	88	1	10	1500	雷射槍	雷射劍	手榴彈	火神砲
ASSHIMAR	2	112	1	10	2500	雷射槍	雷射劍	變形	手榴彈
GAPLANT	2	120	1	11	4500	雷射槍	雷射劍	變形	導彈
GABUSSRAY	2	128	1	13	6000	雷射槍	雷射劍	變形	●擴散米加粒子砲
HAMBRABI	2	112	1	11	3000	雷射槍	雷射劍	變形	△水蛇
G-DIVER	2	112	1	9	2000	水中導彈	雷射劍	雷射槍	沒有
MESSALA	3	136	2	12	8000	擴散雷射砲	雷射劍	變形	導彈
B-DOC	3	144	2	12	9000	擴散雷射砲	雷射劍	變形	●超級米加粒子砲
P-ATHENE	3	128	1	9	6000	雙管雷射砲	雷射劍	導彈	●擴散米加粒子砲
PSYCHO-G	3	176	3	6	20000	擴散雷射砲	導彈	變形	•擴散米加粒子砲
THE-O	4	160	2	14	7000	雷射槍	超級雷射劍	手榴彈	●擴散米加粒子砲

高級渣古 HI-ZACK

瑪拉撒爾 MARASAI

巴沙姆 BARZAM

雅斯瑪 ASSHIMAR

卡寶蘭 GAPLANT

密沙娜 MESSALA

獵犬 B-DOC

加史尼 GABUSSRAY

漢班比 HAMBRABI

班拉迪尼 P-ATHENE

迪奧 THE-O

卡邦迪β GB-β

重高達 PSYCHO-G

水用吉姆 AQUA-GM

水用高達 G-DIVER

☆的武器是要儲砲的。△的武器不能連射。

C·V死亡先鋒軍

CV(死亡先鋒)軍，除了MS種類比其它軍隊是少了一截之外，MS本身的價格也是相當高的。不過，在這種價格之下、有着各種裝備了線控砲，擴散米加粒子砲，觸手等强力武器的MA與MS，擁有絕對優勢。

←高價而利害的拉夫列西亞。

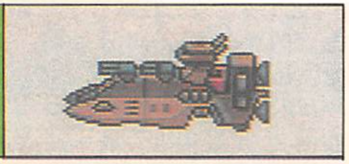
軍隊需專家使用

雖然可生產拉夫列西亞這一點是很大的吸引力、但同時在價格方面也是相當的高價。另外，由於這支軍隊是依靠性能的，對初玩的人可能會很辛苦。不過，若是與其它軍隊組合成聯軍來玩，便能把軍隊力量完全發揮出來。

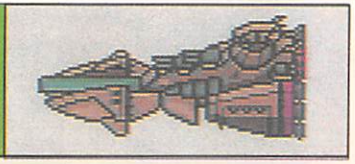
←面對京麥撒的超級米加粒子砲。

戰艦一覽表

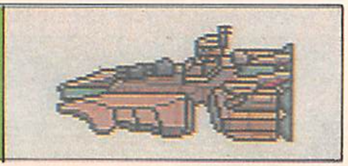
部隊名	技術力	能量值	製造回數	移動力	價格	搭載數量
Z-NADA	1	208	1	12	46000	3
Z-GESS	1	224	1	13	68000	5
Z-GIRI	2	232	2	14	63000	6
Z-GARR	3	240	3	14	77000	8



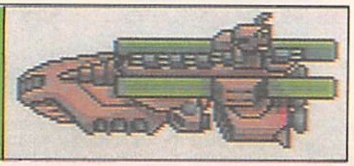
撒姆斯·拉達 Z-NADA



撒姆斯·基利 Z-GIRI



撒姆斯·捷斯 Z-GESS



撒姆斯·卡魯 Z-GARR

MS一覽表

技＝技術力、能＝能量值、回＝製造回數、移＝移動力

部隊名	技	能	回	移	價格	Y製	X製	B製	A製
D-ZON	1	112	1	12	3700	雷射槍	雷射劍	導彈	火神砲
D-GEI	1	96	1	10	3500	雷射槍	雷射劍	手榴彈	雷射長矛
B-DALAS	1	128	2	13	5400	雷射槍	雷射劍	線控砲	雷射長矛
ZAKU-M	1	72	1	6	500	水中導彈	雷射劍	機槍	沒有
B-GIROS	2	136	2	14	7800	雷射槍	超級雷射劍	線控砲	雷射長矛
CAPULE	2	112	1	10	2300	水中導彈	鋼爪	雷射砲	導彈
D-IRIS	3	144	2	14	8800	雷射槍	雷射劍	手榴彈	●擴散米加粒子砲
V-GHINA	5	168	2	16	8000	雷射槍	超級雷射劍	導彈	△超級雷射破壞砲
LAFRESSIA	5	192	3	7	20000	擴散雷射砲	觸手	反射彈放出	●雙管4方向擴散米加粒子砲

迪娜·基 D-GEI

迪娜·索 D-ZON

維娜姬娜 V-GHINA

比加達斯 B-DALAS

比加奇斯 B-GIROS

達奇·伊魯斯 D-IRIS

拉夫列西亞 LAFRESSIA

水用渣古 ZAKU-M

卡布魯 CAPULE

與其它軍隊組合戰鬥

靠性能取勝的CV軍，只要和數目上不會落後的聯邦軍組合起來、說成是最强也不算過份。

→在組合之下，可以補足了這支軍隊的弱點。

移動力佔優的戰艦羣

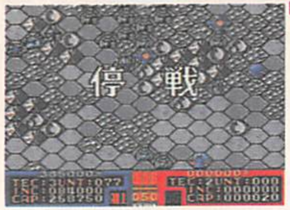
Z-GIRI與Z-GARR有着戰艦中最高的移動力，在MS之間的戰鬥中也會有所幫助。

←利用移動力、快速的佔領基地、一口氣擊敗敵人。

☆的武器是要儲砲的。△的武器不能連射。

宇宙・地球・月球圖版攻略

以下我們會把主地圖的宇宙、副地圖的地球・月球全26圖版的資料介紹給大家。對於不擅於模擬遊戲的人，只要看了這些資料作參考，想完全勝利也不是問題了。完成了佔優的條件後，可以向更高難易度挑戰。



←若不能掌握到戰略、戰術的要訣，是難以取勝的。

選擇宇宙圖版

首先、是從8個主地圖中選擇自己所喜歡的圖版。從難易度來看、地圖1・2・5・7是初級編，地圖3，4是中級編，地圖6・8是上級編。由於每塊圖版都各有特徵，若想選出配合自己喜好的主地圖來玩，建議初玩模擬遊戲的人選主地圖1、對技術有信心的人選主地圖6。各主地圖的資料已在右方刊出，可在選擇地圖時作參考。

	地球	月	衛星	基地	雷射
地圖1	0	1	6	2	—
地圖2	1	0	6	2	—
地圖3	1	1	10	3	1
地圖4	1	2	8	3	1
地圖5	2	1	12	3	1
地圖6	2	2	12	4	1
地圖7	3	1	12	4	1
地圖8	4	1	12	4	1

初期設定很重要

在這個遊戲中，可選擇的東西從主地圖中使用的副地圖起、以至資金・技術力・使用的軍隊都可作各種設定。資金是可設定是0至15萬、技術力是1至3的範圍、由於亦能變更對手的設定，對於一些怎也勝不了或是玩得不順手的人、可設定一個不利狀況給電腦。

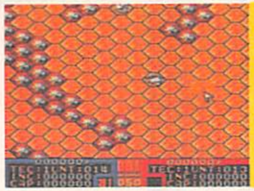
←這樣相信也不會輸了……

12種類的地球圖版

地球版面全部共12種類。有地圖3般一半被冰所覆蓋的地球，也有如地圖8般大半被海佔據的圖版、很多都非常有特色。從以下的地球圖版資料中也可了解到、地圖號碼越大，都市與基地等也會較多、是適合初學者的圖版。在地球圖版中、由於地圖2・3・8都是難易度相當高的圖版，沒有自信的人最好是避免玩了。

一片綠色

←看到的是鮮綠的草原。這處也會成爲戰場的。



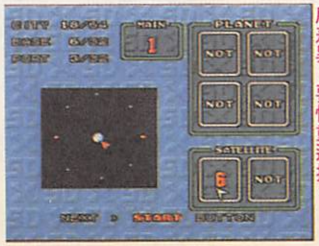
完全是砂漠

←走到任何地方亦只有砂模的地球。

	地圖1	地圖2	地圖3	地圖4	地圖5	地圖6	地圖7	地圖8	地圖9	地圖10	地圖11	地圖12
都市	8	8	9	9	10	11	11	12	12	14	16	24
基地	4	4	5	6	6	5	7	5	6	6	9	7
宇宙港	5	6	6	5	6	6	6	6	6	6	7	7

6種類的月球圖版

月球圖版有6種類、雖然和地球圖版相比並沒有什麼有特徵的東西，但由於圖版相當細小，與敵方的戰鬥會相當激烈，在攻略時也會較困難。圖版1的右上、圖版2的左上、左下、圖版3・5・6的左上與圖版4的下是較佳的降落點。



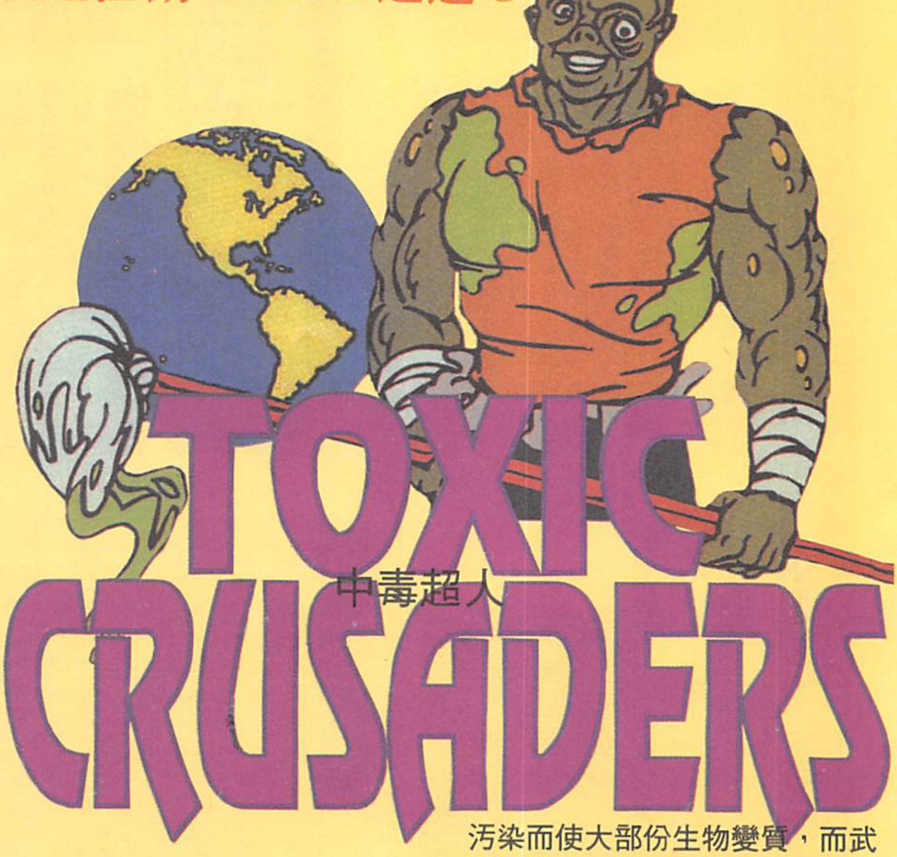
←月球圖版中由於也有難易度差異，要慎重選擇。

	地圖1	地圖2	地圖3	地圖4	地圖5	地圖6
都市	5	6	7	8	10	12
基地	5	4	5	4	4	4
宇宙港	5	4	4	4	4	3

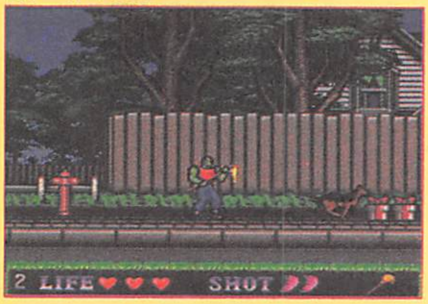
↑在月球圖版也會進行激烈的動作戰鬥。背景的地球非常美麗。

	制作公司	機種	難度	發售期
中毒英雄	BANDAI	超任	中等	1993
	容量	關數	種類	完成度
	8 MEG	11	動作性遊戲	30%

美版超任勁GAME速遞①

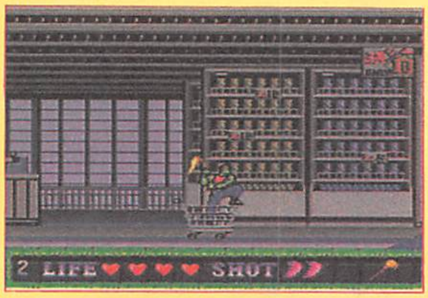


⬆殺人博士是中毒超人的死對頭，有4隻手！



⬆狗，雀仔都是敵人，不要忘記拾起禮物的道具！

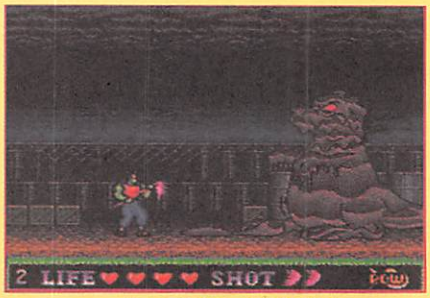
⬆這是頭目的龍，準備把你烤熟！



⬆現在的是購物時間吧！

收拾他們吧！

在香港似乎未曾有「中毒超人」之題材的節目在電視上映，但影碟的電影版片就應該有人看過，所以在此有必要在此介紹一下何謂中毒超人；一般的「鬼佬」式超人英雄，都會在中了招之後，便發現自己突然有了特異功能：例如閃電俠給化學物弄到，蜘蛛俠給一隻勁蜘蛛咬到等，而中毒超人是給很多的劇毒洗身，而後成爲百毒不侵，力量驚人；他的武器便是一個大地拖；你也會發現遊戲中一切會動的，都是敵人，無一例外；因爲故事說因污染而使大部份生物變質，而武器的地拖，其用意也在於清除污物，保護環境。所以其教育意義也頗爲深遠。是一級的健康遊戲。



⬆嘩！另一隻核突怪，地拖夠力吧？

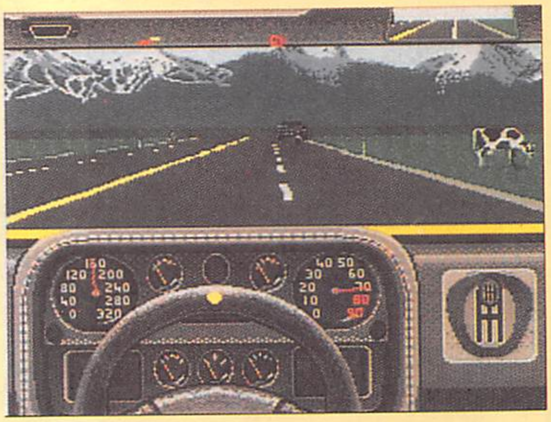
挑戰：
駕駛測試二代
（超任版本）

音响／音樂	1	2	3	4	5	6	**7**	8	9	10
畫面效果	1	2	3	4	5	**6**	7	8	9	10
可玩性	1	2	3	4	5	**6**	7	8	9	10
整　體	1	2	3	4	5	**6**	7	8	9	10

當我插入遊戲盒帶，再開上電源後，一把聲音便傳來「TEST DRIVE Ⅱ」，雖然弄不清楚這是男性的聲音或是女性的聲音，但毫無疑問地，我已經決定了保時捷 959 作爲我的戰車。(我不喜歡法拉理 F40 的顏色，也不中意林布堅尼的載寶路)

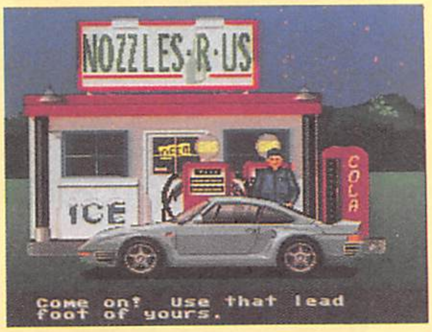
我正在愉快地駕着我的靚車，以時速 195 公里的速度奔馳；突然間，一個不束之客正闖入我的陶醉之中；是一輛醜怪的小型客貨車；實在是太混漲了，我毫不猶疑地大响車鋑，轉波，及踩油，當然在我發威的情況下，是沒有人可以得我的！

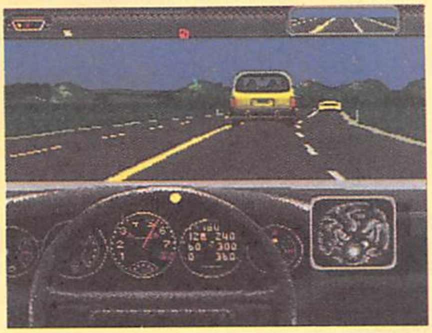
但說時遲，那時快，又在倒後鏡中發現了另一架法拉利正迫近中，×××，我立即進入最高作戰態，速度提升了少許後，雷達便作响，這是法例超速的警號；我應該守法，或是顯些顏色給拉利看呢？

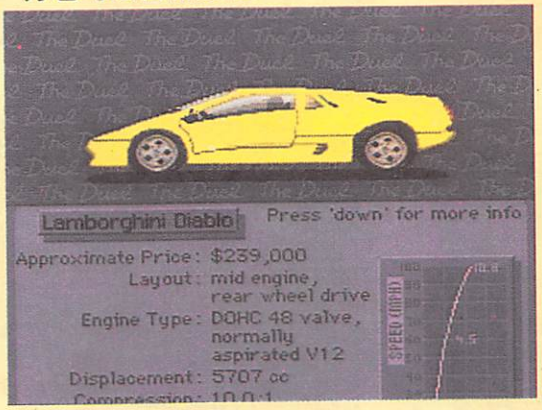


4 個的賽道都有相異的氣候天氣情況及路面狀態。最因難的路便是刁轉的彎路，下雨或下雪，晚間及有很多麻煩車把你的車撞擊，好使你的保險金有機生効。

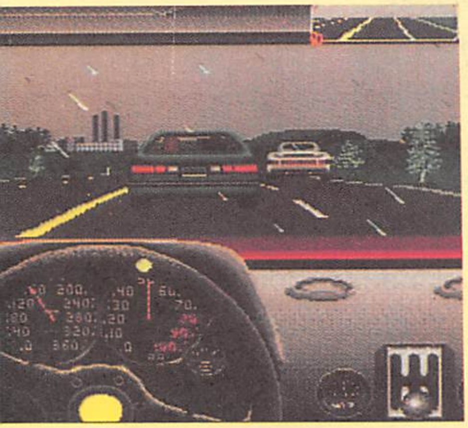
轉波可選自動或手動，甚至加減速，離心力也可以自行決定。







雖然這遊戲的畫面不似「F — ZERO」那麼利害，但路面不眞實的車廂，將會給你一個眞實的駕駛環境；可是其他車的立體感略爲弱了些。而音响方面也算不俗，超任的可說差極有限。



在某一方面來看，眞的車手是絕對地少了很多的樂趣，比較於用遊玩控制器來控制車子，因爲眞的車，在爬頭時，不能不小心碰到對手，所以很多時會過份地估計位置，因此造成駛出馬路之外，又或是走到去對面相反方向的馬路去。

既然這是一個平面的畫面，就一定有本身的特色；尤其是玩法上可以任擇一架名車來比賽，這就是非常之吸引力大；而每一個不同牌子的車，其特性也是全不相同，這樣便構成了技術的特色。

說明書也做得十分易明，很快便知道如何地玩。

制作公司：
BALLISTIC
種類：
賽車

編者評分表

編者 A	1	2	3	4	5	6	**7**	8	9	10
編者 B	1	2	3	4	5	6	**7**	8	9	10
編者 C	1	2	3	4	5	6	7	**8**	9	10
編者 D	1	2	3	4	5	**6**	7	8	9	10

以上是各位編者對此遊戲的評分。

超級任天堂
美國遊戲快訊

美版超任勁GAME速遞③

美國的太陽軟件公司(SUNSOFT)曾誇大海口，說他們的新遊戲的領先速度甚至比超音鼠還要快；連超級孖寶兄弟也難以匹敵。「小鳥必必」便是他們的最新代表作；且看他如何高速！

再一次踏上征途

似乎，「懷舊」、「復古」。這2個名詞並不是時裝或設計的專利，連戲劇、漫畫，甚至卡通、電子遊戲，都會發生周期性的流行現像，歸根到底，都是人心底下的思維在作怪；正所謂太陽底下無新事(擇自傳道書)；萬物都在不斷地循環變化，。呀！不好了！請恕離題萬丈，這只是筆者的有感而發，又正所謂不吐不快嘛！

話得說回來，「小鳥必必」的最舊版本，在香港的黑白電視時代已有存；今次的遊戲背景設在一個叫死亡山谷之內，和死對頭的柴狼作追逐戰。

全部共有二十關的側面；內容也和電視十分之近似，每次都有一些新發明來幫柴狼來捉必必為午飯；而身為小鳥必必的你，為了生存便要運用機智，逃出兇惡狼的魔掌。

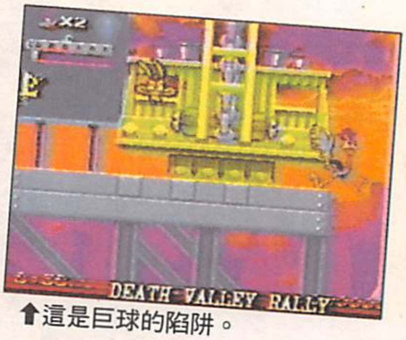
因為小鳥必必是以他的驚人速度食糊，所以畫面的速度感自然要達到理想的要求；而且遊戲中有不少的卡通式的動作；連聲音也取自原裝的音響。

感受一下必必的速度

「小鳥必必」是一個單人玩的動作遊戲，容量8M，在美國，大概是十月發售。

下一期可能有更詳細的報告；各位不妨在電視多看這卡通，說不定可以領悟過關的秘密呢！

↑小鳥必必是死亡山谷的地頭虫。



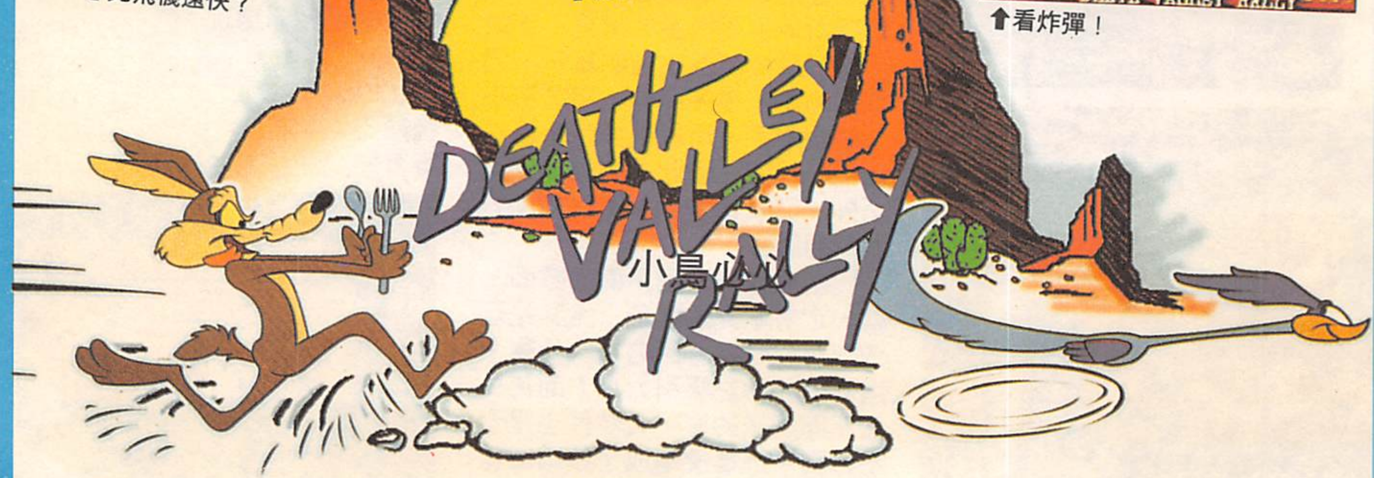
↑這是巨球的陷阱。

↑又是鑽！

↑比飛機還快？

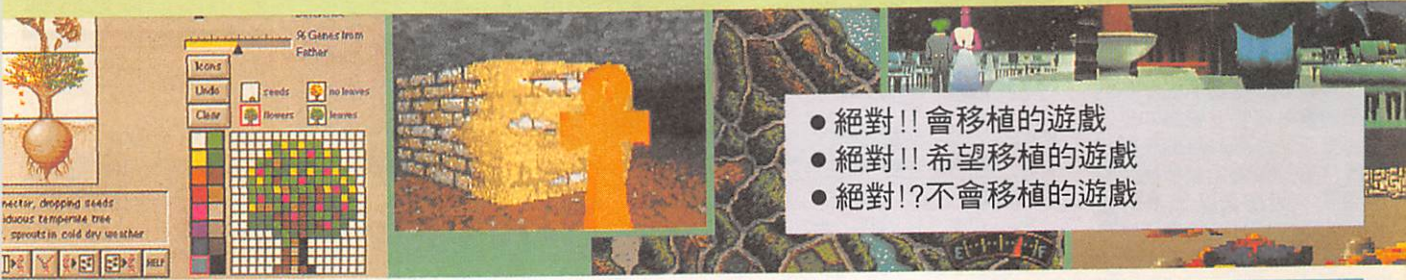
↑豺狼的鬼計能成功嗎？

↑看炸彈！



海外遊戲最新情報

驚異之外國人力量



- 絕對!!會移植的遊戲
- 絕對!!希望移植的遊戲
- 絕對!?不會移植的遊戲

文明的腳步聲 經常也是來自西方

對於日本人來說，乘座黑船帶來西方文明的是外國人。把基督教傳到日本的是外國人，把阪神棒球隊導向勝利的也是外國人。翻看日本的歷史，會發現一些超越了他們常識的成就，甚至是改變了歷史的大事也好，經常也是來自西方的。

只要稍為細心想一下，會記起現在日常生活中不可缺少的電腦是外國人發明的東西。然後是電腦遊戲。連現在爲人熟悉的「創世記ULTIMA」及「巫術WIZARDLY，也是由桌上RPG轉變成電腦作品這種劃時代構思中創造出來的。

即使回顧這2、3年來看、一些令人耳目一新的創新遊戲、全部也是由外國人創作的。「模擬城市」、「神魔大戰」、「迷宮主宰」、「北極鼠」……。初次看到這些作品時的衝擊，的確就是文化衝擊了！到底他們是由那處想出這些創新的意念呢，有機會的話倒希望究研究一下他們的腦袋……外國人好嘢！

雖然現時日本的「DQ V」、「FF V」等都好像是熱門話題，但若然我們把眼光擴闊一些，會發現外國人力量的利害。他們不斷推出日本人構思不到的嶄新遊戲，那種威勢暫時看來是不會停止的。但要突破這種時間上的差異，相信快則一年、最遲也只會是二年後的事。

各位遊戲製造商大佬！你們有否想過只要有好的遊戲，也能打進海外遊戲市場呢？……算了，就是你們做不來，最少亦希望移植多一些作品吧……。

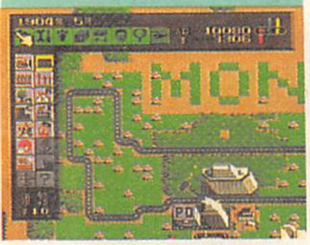
迷宮主宰 DUNGEON. MASTER

↑做成了3D RPG革命的一個作品。追求迷宮內的真實感至極限。

北極鼠 LEMMINGS

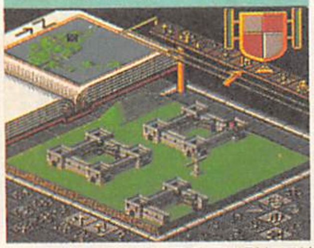
↑有不可思議魅力的鬥智遊戲。北極鼠們是一種具、是自己的分身。

模擬城市 SIMCITY



↑把都市成長發展對任何人來說也是一種新體驗。的確會做成衝擊。

神魔大戰 POPULOUS

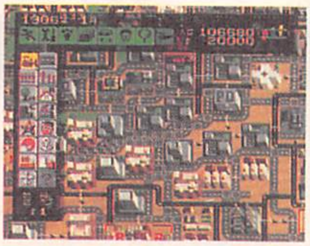


↑玩者是一個神。因爲可以引起天地異變，所以玩上癮的人不斷出現。

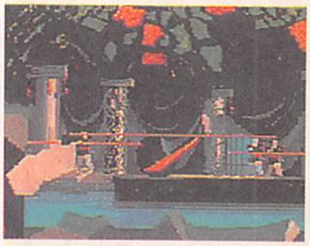
到一個從未體驗的遊戲境界中！

絕對!!會移植的遊戲

在這裏介紹的軟件，都是一些在海外大受歡迎，有很高支持率的作品。雖然說是海外遊戲，相信也有不少作品早已聽聞過的了。而且、差不多都是前作仍在流行的系列續篇。大家看見這些作品。相信一定會說「這個無論如何也要推出！」。另一並非續篇的「SPACE SHIP VARLOCK」、也有在超任 CD-ROM 推出的傳聞。



←期待移植到日本的「模擬」系列。



←移植自海外的作品急劇增加。照片中的是「邊境世界」

SIM LIFE

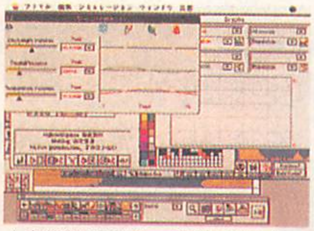
模擬生命

MAXIS/Macintosh, PC-9801 系列／模擬遊戲 SLG

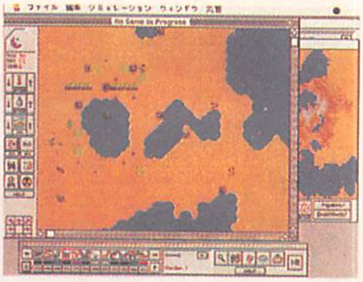
創造了都市、地球、蟻巢之後 今次只有創造生物嗎？

在日本才剛公佈會推出「模擬螞蟻 SIMANT」時，在海外已快將有它的下一作推出。

今次的「模擬 SIM」系列是個創造動植物並觀察其生態系的東西。遊戲的目的是要好好維持着己創造的動植物生態系平衡。因應創造出來的生物，若不能好好適應環境時會有絕種的可能，絕不能大意。

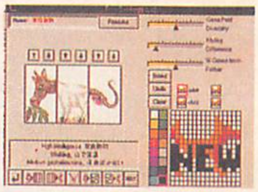


↑向創造出的生物，給與行動方式。很難調整的行動。



←在極差的環境中、觀察可以有那些生物生存下來。當然，維持生態系統是閣下的責任。

創造出故怪的動物！



↑用 3 部份組合成生物，很簡單的方法。

ULTIMA UNDERWORLD

創世記　地底世界

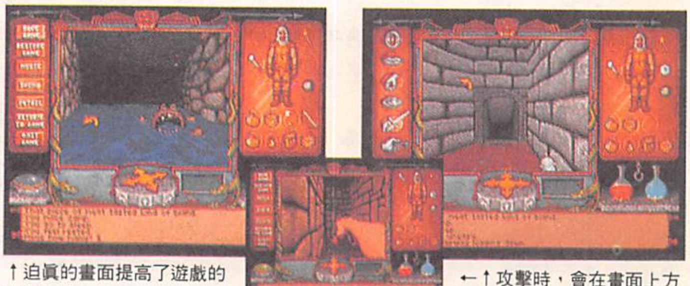
ORIGIN/IBM-PC/ 角色遊戲 RPG

有着以往「創世記」系列中 不同概念系統的遊戲

這個系列不論在日本或香港都有不少瘋狂的愛好者。不過今次的「UNDERWORLD 地下世界」，與一直以來的系統有很大分別。雖然就像是不屬於系列內的作品，但的確很利害。看到的東西全部是以人物的視點作眞實時間 REAL-TIME 表示。在眼前是眞正的 3D。有着好像是實際在迷宮內探索着的臨場感。

眞正的 3D 迷宮 只能在這裏體驗

和一般變換畫面方式的模擬 3D 不同、「UNDERWORLD」是眞正的 3D。由最初起便已準備了一層樓的迷宮。所以，即使向任何地方望亦表現出和眞實迷宮相同的環境。遊戲世界變得更接近現實。



↑迫眞的畫面提高了遊戲的氣氛。

←↑攻擊時，會在畫面上方把武器伸出。

SPACE SHIP WARLOCK

戰神太空船

REACTOR/Macintosh/ 冒險遊戲 AVG

全編都是美麗的畫面， 就如飛天天上一樣!!

總之就是一個有着驚人畫面的美麗冒險遊戲。而且更幾乎不用指令選擇，令人再吃一驚。畫面內的物品，只要用滑鼠控制浮標便能移動到不同地方。而且，各種東西都會以流暢的動畫活動的。稱這個做究極的冒險遊戲 ADVENTURE GAME，看來亦不算過份。

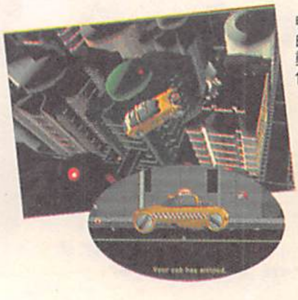
有這些啦，

→也有用青蛙來開玩笑的人物。

←在酒吧中配合音樂跳舞。

也有這些…

↑畫面中幾乎不會有視窗。可以集中在遊戲上。



←這種美麗的畫面中，更會有流暢的動作。

CRUSADERS OF THE DARK SAVANT

暗黑科學家的十字軍

Sir-tech/Amiga, IBM-PC, Macintosh/ 角色遊戲 RPG

「巫術」系列的最新作!!

在任天堂 FAMICOM，私人電腦等，日本及香港都爲人熟悉的「巫術 WIZARDLY」系列，「Ⅰ」至「Ⅴ」爲止都是同一系統的。跟着，在之後推出的「PAIN・OF・THE・COSMICFORCE」，是一個有全新系統的系列。這裏介紹的「CRUSADERS・OF……」，是它的第 2 作。這個遊戲給人的印象，和以往的「巫術」有很大分別。例如是美麗的特寫中有動畫效果等，便是一直以來系列中怎也想像不到的東西。氣氛也能增加。

←系統基本上和前作相同。

↑「巫術」的系列亦終於來到地上。會是什麼的故事呢？

EYE OF THE BEHOLDERⅡ

旁觀者之眼Ⅱ

ssi/IBM-PC, Amiga/ 角色遊戲 RPG

有獨特世界的受歡迎系列第 2 作!!

一個在海外無人不知的受歡迎桌上 RPG「AD&D」的私人電腦版最新作。這個遊戲與一般以戰鬥與解謎爲主的東西不同、與其他人的對話顯得很重要。向對方使用怎樣的態度會決定人物的命運。若人物顯得並非友善時，可能會被對方攻擊、甚至會被全滅。是一個有着正統桌上 RPG 意識的遊戲。

這個「AD&D」系列會由 PONY 公司移植至 FAMICOM，即使閣下沒有私人電腦示有可能玩到。

←在遊戲中遇到的東西，有很多都是隱藏了重要的謎。

↑戰鬥當然亦和前作一樣是以眞實時間進行。容易看到敵人的損傷。

SIM CITY 2

模擬城市 2

MAXIS・BULLFLOG/ 推出機種未定／模擬遊戲 SLG

現時仍是謎一般的作品……!?

在「模擬 SIM」系列中，除了在上一頁介紹過的「SIMLIFE 模擬生命」之外，也有經營農場的「SIMFARM 模擬農場」，以及去年發表的「神魔大戰 2 POPULOUS 2」。手上也有這「POPULOUS 2」的情報，亦拿出來和大家談談。

開發方面是和「POPULOUS」的製作公司 BULLFLOG 共同進行的。因此雖然大家不清楚，但畫面構成是斜視式，總之就是如「POPULOUS」的畫面。跟着，今次亦加入了眞正的鎭中所有的要素。前作因爲機能關係、有部份要素沒有加入。今次加上了之後，將會有一個完整的東西出現。

↑畫面差不多是和「POPULOUS」的同一方式。

THE 7TH GUEST

七嘉賓的故事

Virgin Games/IBM-PC/ 冒險遊戲 AVG

到底推出的傳聞是否屬實？

一個在發表後很快就成爲了話題的遊戲。雖然是以一座有 22 間房的大屋爲舞台，但畫面總之都是很美麗。跟着，也可以自由移動視點。當然由於可移動到房間的任何一處，可從任何角度去看一件物品。簡單來說、便是可以從下看雪櫃背面或是一張枱。這會令玩者錯覺自己是在那間大屋之內的。

事實上，這遊戲也有會在超任 CD-ROM 中推出的傳聞。雖然是以後的事，但這種利害的遊戲、眞希望能馬上玩到。

總之一味
是美麗的畫面

↑被邀請到這大屋的主角、要找出屋裏的秘密。

比較日本美國的成人作品！

日本的私人電腦遊戲業界，現在正大爲流行玩成人遊戲 ADULTGAME（直接一些即是說三級遊戲）。「DE・JA」，「D.P.S.SG」，「Rance」等都是較爲有名的系列，可能大家也會聽過。最近也有「DRAGON KNIGHT」等移植到家庭遊戲機的作品。

那麼，美國人在成人軟件方面又會怎樣呢？相對於錄影帶的無修正，在性方面較爲開放形象的美國，會有更多更自由過激的軟件嗎？如果這樣想便大錯特錯了。他們現在的情況，是差不多沒有三級遊戲。

有些人可能也會知道，美國是一個比日本更看重倫理道德的國家。對某些媒體更是特別注重。電影方面有嚴格的年齡入場限制、電視方面「愛情」場面多的成人劇集都在深夜播出，在黃金時間是絕對看不到的。雖然各州的法律有異，不能一概而論、但在私人電腦遊戲和電視遊戲中，對於會對青少年有不良影響的表現，是有相當嚴格的限制。另外、若制作這種軟件、亦難以避免受社會人仕的指責。

雖然日本最近也有規制運動出現，但若是和美國相比，日本是眞眞正正的「三級王國」……

↑就如名字一樣，是只有「做」的遊戲。動作是只需用 JOYSTICK 上下活動，非常簡單。當然是無格的…

絕對!!希望移植的遊戲

看見海外遊戲後，令人吃驚的是有很多有個性的遊戲。和日本不同，給人的印象是以創新與構思獨特的東西來取勝。

以下、我們從這些獨特的海外遊戲中選出一些有趣的介紹。每一個都有着日本家庭遊戲機的構念。若玩來玩去也是千篇一律的遊戲，任何人也會受不了吧。

←遊戲機在進化之下，已經很接近私人電腦了。

←眞希望有一架 IBM 可以放在公司。

WOLFENSTEIN3-D

飛狼特務 3-D

ID Software/IBM-PC/ 動作射擊遊戲 ACT ＋ STG

有感覺艮好的動作 而且也有迫眞的畫面!!

把人物所看視點的畫面迫眞再現的射擊遊戲。遊戲系統雖然亦算常見，但事實上這遊戲、背景的動作並不普通。在走路時背景都有流暢的移動。即使是單單的走路，亦能感受到在螢幕中再現的遊戲世界。敵人的死屍會留在原地、這一點亦想得很周到。

↑從廣濶的 WOLFENSTE IN 城中，奪去敵人的槍逃走。

←在通道轉彎時，可能會遇到敵人襲擊。

↑在敵人發現之前攻擊。要浪費子彈。

GOBLIIINS

小鬼頭

TOMAHAWK/IBM-PC/ 鬥智遊戲 PZG

鬥智遊戲有這種樂趣！

雖然看見照片會覺得這個是動作遊戲、但事實上，這是一個鬥智遊戲。遊戲的目的是操作 3 隻滑稽化的小鬼，把邪惡的魔法使打倒。

操作分別有盜賊、戰士、魔法使責任的小鬼們，完成每版的完成條件。可能是因爲橋壞了不能前進，也有可能是因爲打倒敵方魔法使所需的道具放了在高處。看見了畫面後便能和道那條件。配合 3 隻小鬼的力量解決便能過版。

就是這樣，可以把人物移動進行方式的鬥智遊戲，是相當少見的。在玩遊戲時，相信能有很大的新鮮感。而且，還可以看到人物一隻一隻的動作。單是看就已經很有趣了。

小鬼們的有趣動作

↑即使不知道做什麼好、但使用了畫面中的道具後總會明白的。可能會花上不少時間去玩。

↑這 3 隻東西會不斷有古怪的動作、非常有趣。

CIVILIZATION

文明之旅

Microprose/IBM-PC/ 模擬遊戲 SLG

創造新文化向宇宙起飛！

模擬遊戲雖然一般都是戰略與戰爭的東西、但這個就是模擬文化的遊戲。玩者設定是一位普通的流浪人民，所以最初一定要找一個成爲據點的都市。決定了住在那裏後，便派遣探險隊調查都市的周圍。再整理都市的防衛設備。

最後是要把文化發展到高水平，製作火箭移居至其他惑星，或是滅掉其他民族都能結束遊戲。不過，在得到高文化之前，會遇上各種障礙。

這種樣子 難免有點

↑在不斷探檢之下，也可能發現其他文化。更可以組成軍隊，取下其他民族的都市。

↑發明了的話、文化的水準亦能提高。這時正是發明了騎馬的技術。

亦可以和其他民族交涉締下和平條約。

DARKSEED

暗黑種子

CYBER DREAMS/IBM-PC/ 冒險遊戲 AVG

恐佈驚異的畫面，
把你帶進遊戲世界中……

使用了在電影「異形 LIEN」等有名的畫家 .R.GIGA 的畫面，總之就是一個全體充滿着古怪恐佈氣氛的冒險遊戲。由開場畫面時，便已經有主角把頭打開、放進一種古怪生物的場面。可能有不少人看至這裏時便已經覺得太恐佈而不想看下去了。如果繼續玩下去……。呀……會發生什麼事呢！？

←海外冒險遊戲中常有的系統。把浮標指示到想移動到的地方、主角便會移動到那處。

←卷入了奇妙的事件中，主角到各種地方調查。

恐佈大屋！

↓相信這裏並非是這世界的地方。即使離開也會覺得不安。

←到底這是幻覺嗎？還是和頭中的物體有關！？

←突然從這種畫面開始，這種恐佈不過是剛開始吧。

←如果以爲是普通嬰兒而安心的話，那就太天眞了…

F-15 STRIKE EAGLE Ⅲ

F-15 戰鷹Ⅲ

Microprose/IBM-PC/ 飛行模擬器

的確是飛行模擬器的大哥大

看見標題也可以知道、這個正是在日本和香港出名的飛行模擬器「F-15 STRIKE EAGLE」系列的第 3 作。一直以來的飛行模擬器，差不多都是供一個人玩的。不過，這個是可以同時有 2 架 F-15 飛行的。除此之外也可以把 1 架 F-15 由一人操縱，另一人則專門控制武器。

←單是出擊前的示範畫面、便已經是這種迫眞的畫面。

↑這個亦同樣是 OP 的示範畫面。相信遊戲畫面和這一樣。

STRIKE COMMANDER

戰鬥司令

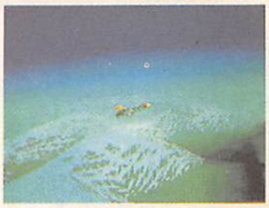
ORIGIN/IBM－PC/飛行模擬器

使用了最先進技術的作品！

使用了多角形的遊戲、雖然動作流暢，但人物和背景都是「起角」的。但是這個卻有點不同。大家不妨看看照片，有感到全部都做得很自然嗎？那個祕密是把使用了多角形的射擊遊戲用上淡色特殊技巧。所以，做到了在如此迫眞的畫面中、仍然有感覺良好的流暢動作。令人有如在看眞東西映像的感覺。

這個將會是可在遊戲世界中感到飛行樂趣的作品。

←從多種武器中選出適合任務的東西。



→想像範圍以外的美麗畫面。

外國人制作的古怪人物們

在談到歐美遊戲時有一點不能不提的，是在遊戲中登場的獨特人物。在大家都認識的人物中、「北極鼠 LEMMINGS」中的北極鼠便非常出名了。在「北極鼠」這遊戲中，可以說是因爲了北極鼠這人物而變成一個好玩的遊戲。

在這裏介紹的人物示一樣，都是只有外國人才會想得出的奇怪造型。遺憾是不能在這裏看到他們的動作。

↓單是看動作也會道覺得很有趣的「小鬼頭」。

↑面孔上附上了羽毛的「MONTY PITHON」。

↓乘在駱駝上的羊，他們到底是用什麼部份想東西的…

↑主角在 OP 彈琴，這傢伙是狗嗎…？

絕對!?不會移植的遊戲

在前面也有提到過，海外的遊戲中有很多都是有很高原作性的。不過，也有些是過了日本人所能接受的範圍的。雖然有趣是趣，但一些不被普通人接受的遊戲，我們集中在這裏介紹。都是些二線或是感覺恐佈的作品。有着獨特的樂趣。

右方的照片是移植到日本遊戲機的少見例子。

←受不了這種殘酷的遊戲！？照片是「SWORD OF SODAN」。

←「STORM LORD」也是令人難以接受的作品。

LIFE & DEATH II THE BRAIN

生命與死亡II 腦

SOFTWARE TOOLWORKS/IBM-PC, Macintosh/ 模擬遊戲 SLG

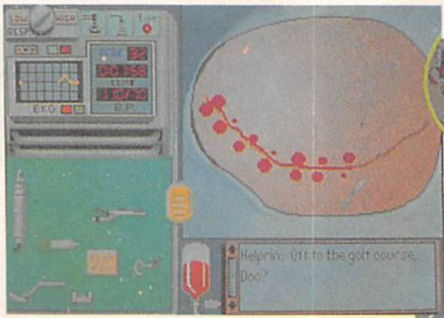
比前作變得更難！—試腦外科手術的精髓！

一個在日本 PC-9801 系列電腦中推出的外科手術模擬遊戲的第 2 作。今次要處理的是一些腦外科的患者。在這些患者中，有神經不正常的人，也有麻藥中毒的患者等。當然也有腦部出了問題的患者。進行精密檢查、若沒有適當的處理、患者會馬上死掉。精密檢查的結果、可能要進行手術。即使你知道手術的過程，要順利完成亦不是容易的事。而且，手術的場面更會以相當生動的畫面來表現。

入院的病人

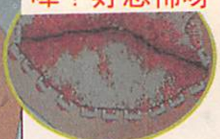
←患者入院。首先是進行精密的檢查。

←檢查各種感覺器官，找出是患了什麼病。

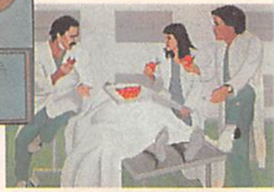


↑若是不做手術不可的患者，便應該盡快送往手術室。注意不同的症狀要用到不同的道具和手術方式。只要過程稍有失誤，也會帶來嚴重的後果。

嘩！好恐佈呀！！



←露出了活生生的頭蓋骨。



好味的薄餅…

NIGHT BREED

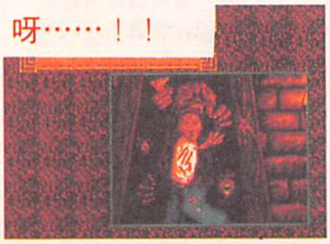
夜之惡魔

OCEAN/IBM-PC, Amiga, ATARI-ST/ 冒險遊戲 AVG

注意晚上的街道、因爲會隨時死掉…

英國的一名恐佈作家「CLIVE BARKER」的小說遊戲化的作品。遊戲內容是把人物移動類型的冒險遊戲。雖然看上去是司空見慣的遊戲，但事實上、這畫面是以電影爲基礎制成、恐佈的地方都畫得很迫眞。這種血肉模糊的畫面、的確如果要在家庭用遊戲機中出現是有點困難的。

呀……！！



↑墳場中的建築物也有怪物！已經再沒有地方可逃了嗎？

↑進入墳場後，怪物繼續追來！逃不掉便會如此收場。

←總之是逃到那裏也會被怪物所追。沒有休息的機會。

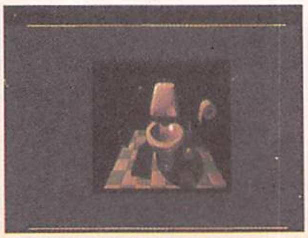
FREE SOFTWARE

免費軟件

免費軟件 /Amiga/ 性質不定

也有一些不能刊出來的作品

在海外，私人電腦通信是進行得很積極的。在這個通信的網絡中，有一些是由一般人製作的不收錢作品。雖然這些一般都稱爲免費軟件、但的確是有很多古怪的遊戲。這些可能算是有個性也不定。但若是連玩的人亦理解不到，未免有點……！？



↑重視音樂和映像的示範畫面。把驚人的技術用在古怪的事情上令人拍案叫絕！這是一個廁所的回轉……

驚人的構思！

←主角的駱駝和羊的配搭很奇異。

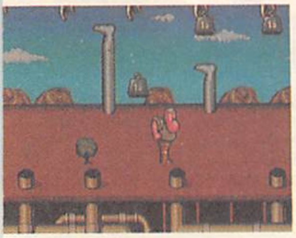
↑這也是示範畫面。在一個作品中可欣賞到多段動畫

MONTY PITHON'S FLYING CIRCUS

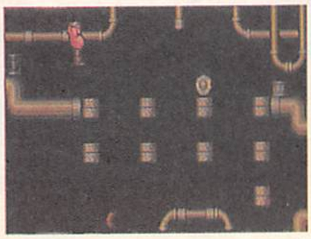
飛行巡環

16 BLITS TRONIX/Amiga/ 動作射擊遊戲 ACT ＋ STG

「MONTY PITHON」，其實是美國一個大受歡迎的電視節目。雖然也有在日本放映，但香港恐怕就沒有人認識了。這個總之就是它的遊戲版本。看見了照片後可能也會了解到，遊戲內的世界是相當古怪的。雖然是說以電視版爲基礎，但還是有點不敢想像。遊戲內容亦相當古怪。不過，仍是會有人喜歡的。

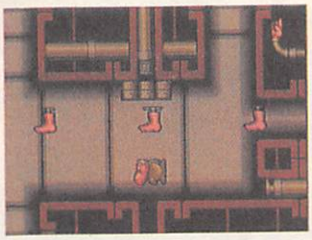


↑最初是以人的姿態開始。而且會投出魚作攻擊。



↑在獎分版中，會變成種三不像的樣子。

能理解這個世界觀的人世界上到底又會有幾多人呢？



←在畫面四處都看到手和腳。

這裏也有腳

↑走錯一步，會被這大腳踏大去。

↓在腳上裝上螺旋槳，到底是什麼事……！？

→怎看也是中首腦，但的確很怪。這孖生兄弟在阻礙前進的同時會進行攻擊。

非常古怪的人物

↑雖然沒有日本遊戲的華麗，但會有趣的首腦出現。單是看到便已經想笑了。…。

AMERICAN GRADIATERS

新類形格鬥技

GAMETEK/IBM-PC/ 運動遊戲 SPG

意識了近未來的運動遊戲！

由數種新類型競技構成的新運動「AMERICA GRADIATERS」變成了電腦遊戲。這種運動在美國算是頗受歡迎、在電視也有轉播。但這運動的競技方式就眞的很奇怪了。由指定的地方取得一個球、避過敵人阻礙進入設置好龍門的「POWERBALL」，以及在垂直牆上被手捉到前不斷向上爬的「WALL」等，有很多獨特的東西。不過、運動遊戲若是不了解那種競技便不會好玩的。若日本也有這種運動登陸的話，可能也會移植的。

↑→一班滿身筋肉的大隻佬，挑戰肉體的界限！遊戲內共有7種競項目。

BATTLECHESS 4000

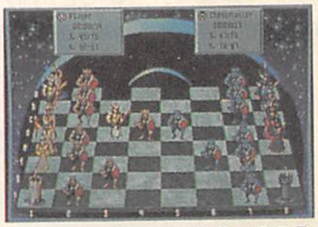
戰鬥象棋 4000

Interplay/IBM-PC/ 桌上遊戲 TBG

最尖端，最新的正統棋類遊戲

一種傳統的桌上遊戲，在不少國家都流行的國際象棋CHESS。那種受歡迎亦在私人電腦中出現、並引來公司爭相推出有聰明思考系統的國際象棋遊戲。在這裏介紹的「BATTLECHESS 4000」便是其中之一。特徵是每一隻棋也有動畫。不過，由於國際象棋在日本並不流行，移植的希望亦較低。

↑雖然規則和正式的國際象棋相同，但棋子會進行迫力的戰鬥。



↑外國有多國際象棋遊戲。這個是「CHESS MASTER 3000」。

嶄新而劃時代的遊戲，日本人沒有可能做到！？

看過了這麼多的海外遊戲後，相信大家也會對他們那種嶄新的意念，獨特的構思而吃一驚。比起在一個流行作品誕生後，同類遊戲便如兩後春筍般出現的日本，那種不同之處很易看得出。言下之意、難道是說日本人推出新東西的能力、以及創作能力都不足嗎？不，這種事並不能如此單純地看的。

在歐美的遊戲製作，基本上是個人的工作。由1至10的工作、幾乎都是出自同一人之手的。跟着在歐美的遊戲設計師「GAME DESIGNER」中、多數是憑個人的趣味感覺，表現出自己想幹的事、這比商業上的成功更看重。能夠這樣的製作遊戲，主要還是因爲外國私人電腦的普及率比日本高得多、即使內容是什麼也好、仍然可以期待有一定的銷售成績。

另一方面日本的遊戲制作，基本上是集團式工作，以TEAMWORK構成的。即使個人有如何嶄新的獨特意念提出，還是要在繁重的會議中作檢討、若是被認爲沒有商業性便會放棄。公司在比較過製作商業性遊戲和一些不知會否好賣的遊戲後，了解到盡可能還是推出一些能吸引用家的東西較好。

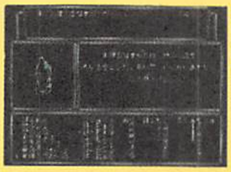
不過，在最近，日本也有不少突出的遊戲設計師出現，有個性作品增加也是事實。另外，也有例如「弟切草」這種以往從未有過的新類型遊戲出現。所以在將來，可以期待有更多有個性的遊戲出現。

禁忌

我們今次收集了很多種在遊戲中不正當地取勝的方法。這些方法統稱爲禁忌。既然稱得上禁忌，那麼如果你向朋友用這些招式，肯定會不受歡迎。處理不當時更有可能會被人「劈」的……自己小心了。

SAVE 技

禁忌度	★ ★ ★ ★
刑罰	資料被洗掉的刑罰



←記錄技很出名的巫術 WIZARDLY。失敗了便馬上 RESET。

這個是利用了部份設有電池記憶系統的軟件所作的茅招。我們以 MD 的「ADVANCED 大戰略」爲例。在攻擊敵人前事先 SAVE，就算攻擊失敗，也可以 LOAD 回剛才的資料，直至戰果滿意爲止。除此之外在「巫術 WIZARDLY」等也可使用這招

失敗了就再 LOAD 出來現過，眞開心

式。但眞正的戰鬥只要一次失敗便結束的了。這樣做還算是男子漢嗎？

↑攻擊前總之是先 SAVE。

↑攻擊開始。失敗的話便再 LOAD 一次。

→出局時就馬上 RESET、不贏才怪。

自己危險時馬上 RESET

RESET 技

禁忌度	★ ★ ★ ★ ★
刑罰	死刑

在和朋友對戰，發覺已經再沒有勝算時作 RESET。這是一個震驚大地的超級禁忌。最容易做到這一招的遊戲機是 PC Engine。只要在玩的時候按 RUN 和 SELECT 便能 RESET。

↑扮成很投入的把控制器拉出。停手呀！

↑ PC Engine 是可以這樣子 RESET 的。看見要輸掉時……

太多「意外」發生了……

把線拔掉

禁忌度	★ ★ ★
刑罰	把接線塞入「眼」內……

在 GAMEBOY 的對戰中把雙打線拔掉。這樣就可以不認輸了。但對方亦不會任由你擺布的。看來要繼續雙打了……(打架)

→毫無表情地把線拔走、眞令人討厭。

引對手笑

禁忌度	★ ★
刑罰	罰戴 100 隻耳環。

→在對方耳邊說些笑話來引他發笑。

這是一招比核彈更利害、而且有破壞力的禁忌。就是在對方耳邊說笑話。這可以令對手精神不能集中。眞恐佈……。

生活上的禁忌

這些是不用螢幕和控制器、日常生活中遇到的禁忌、全部都很抵死。

扮食霸王嘢

禁忌度	★　★　★
刑罰	罰食多 10 碗

↑把錢預先放在碗下……

↓食完之後以最高速度從店中逃走

這禁忌可令人嚇一驚，但對自己卻毫無益處。在食店中，食完東西後以最快速度溜掉。這樣可能會令人誤以為你想食霸王餐而追過來……以後的不關我事了。

為了食一碗牛肉麵

禁忌度	★　★　★　★
刑罰	你已經是罪犯了……

如果你很想食碗麵，但身上又沒有錢。這個是那時的最後一招。幹了的話會很大件事的。首先，隨便犯一些事，讓警察捉你走。在他要向你落口供時、向他要求食一碗麵……。但食完麵之後……

↑好餓呀。已經不行了……

↑要對方請你食麵。不過之後……

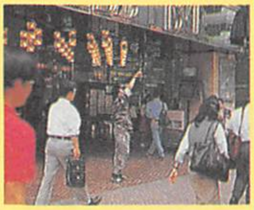
引其他人陪你一齊睇空氣

禁忌度	★　★
刑罰	雖然無罪，但小心踏中「地雷」

這是一個利用了人們心理的禁忌。在街中停下向上望。要點是要扮成好像發生了不得了的事情般。這樣，相信周圍也會有些人停下來看發生了什麼事。不過自己的頸亦不好過。

↑扮成好像看見什麼的、一個人向上望。

↑而且更手指指。這是需要有耐性的。



衝紅燈

禁忌度	★　★　★　★
刑罰	罰被三輪車車過腳指

←本來大家都在等……

←自己突然走了出來。

這禁忌是把平常無意做了的事故意做出來。在交通燈前等待過馬路時，把右腳踏出一步(左腳亦可)。這樣，其他的人會以為「已經綠燈」而開始走了。

食完至俾錢

↓有自信的人可堂堂正正的食。不過這其實是犯法的。

禁忌度	★　★　★
刑罰	罰俾定價 2 倍再加稅

幹了這一招時，除了令店內的人麻煩之外就沒有什麼了。在一些便利店或百貨公司的超市等地方中、自己取去陳列中的食物或飲品來食。如果被店員看到時，馬上說「唔該幾多錢」的話……應該沒有問題的……。

在不適當的地方做不適當的事……

禁忌度	★　★　★　★　★
刑罰	罰用砂紙代替紙巾

↓遊戲機中心。不知是否真的有這種人呢……？

↑在錄影帶店子中「1P」。你都算……

雖然可能會很舒服、但這個禁忌是在法律中亦禁止了的。這就是在錄影帶店的三級帶角落、或是遊戲機中心的脫衣麻雀角落中自己一個「1P」(玩什麼自己想……)！看見的人不知會有何反應呢！？

一些禁忌商品

事先聲明，這份稿是取材自日本雜誌 FAMICOM 通信的。本刊只把文中原意向各位介紹的……

翻版機

禁忌度	★ ★ ★ ★
刑罰	GAME MASTER

↑插在任天堂的卡帶口上使用。

←主畫面。遊戲的資料可記錄起來。

這是一架超容易就能玩到任天堂遊戲的機械。而且機能還有 2 種。其中之一是改變遊戲的速度。即使一些連按暫停無效的遊戲，亦能以慢動作玩。第二種機能是可在遊戲途中喜歡的地方儲存資料。用了這個就不需要再有實力？

翻版碟製造機

禁忌度	★ ★ ★ ★ ★
刑罰	Master Link

↑外觀接近 GAME MASTER。來自香港的綠色恐佈傢伙。

任天堂的翻版工具。能把盒帶遊戲變成用碟玩的魔術師。這是一個能把盒帶中吸取了的遊戲程式寫在磁碟的難以想像的東西。即使是有數 M 大容量的遊戲，亦能分別抄到數枚磁碟上。

超級 NCS轉插

禁忌度	★ ★
刑罰	不明

美國的超任、總之超級 NES 的遊戲，是不能在日本超任中玩到的。不過，如果使用了接駁器的話、超任亦能玩到超級 NES 的盒帶了。有了這個後，即使一些只會在美國推出的遊戲，亦可以不用再等移植了。

↑雖然顏色配合了超任，但卻是香港出品。

大帶轉細帶轉插

禁忌度	★ ★
刑罰	不明

↑香港人反易較多人用過細轉大帶的那個。

既然有超級 NES 用的轉駁器、當然也會有任天堂專用的。這個其實是多年前的作品，作用是可把 NES (或一般人稱的灰機)的大帶在任天堂紅白機玩到。由於不少遊戲只在灰機中推出了，對遊戲迷來說是珍貴的道具。

美國才有嗎，這個最正統了

禁忌度	★ ★
刑罰	MASTER GEAR CONVERTER

令世嘉 MASTER SYSTEM 遊戲可在 G.G. 玩到的接駁器。雖然「MASTER……」已經再沒有在日本出售、但在美國仍是主要機種之一。有了這個後可令 G. G. 的軟件數目大增、在美國便已非常普及了。當然不是世嘉的產品了。

←包裝上亦表明「並非世嘉製品」。

難以想像地多機能的介面

禁忌度	★ ★ ★ ★
刑罰	GAME GENIE

這個 GAME GENIE 是美國的冒牌貨。除了可改變遊戲進行的速度外、也能把主角機增加，令中彈時損傷減半，甚至選版也能做到。最遺憾的還是因為這是 NES 專用的，紅白機用不到……

→看上去就像普通的一盒帶，非常精巧。

→適合約 150 個遊戲。有些遊戲要輸入 PASSWORD 的。

夾公仔遊戲新獎品介紹
New Prize

直擊介紹夾公仔遊戲獎品的新作！

使用了800日元(香港是4元)，一種靠自己實力來取得收成的投資。雖然很想說「沒有可能取得的」，但當身旁的女友望過來，還可以不玩嗎？夾公仔機大受歡迎的理由，是價格比用錢買公仔平得多，為女孩子節省了不少錢。而且，獎品的公仔更是日新月異，不要以為3個月前送給女友的公仔還可以令她滿足。如果能越快得到新公仔，也可以越受歡迎。為了令大家成為受歡迎的男孩，我們今次特別把92年秋天夾公仔遊戲的新作公開！

●資料的看法●
★型記號有5個便代表最高。知名度是指獎品所使用人物的知名度。難易度是從獎品的外形，材料來判斷拿到這獎品的難度。希少度表示了該產品的希有價值。限定商品的希少度都會較高。需求度是指女孩子要求得到的機會率。也有些是該獎品有的資料。

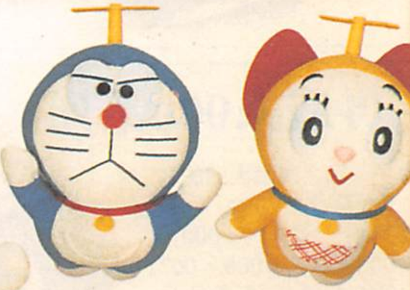
超音鼠SONIC

世嘉SEGA			發售中
知名度	★★★★★	希少度	★
需求度	★★★★	難易度	★★

再次有超音鼠SONIC的新版本登場了。以往用繩製的手腳部份，今次都和面部和身體一樣變成是毡布製作了。由於SONIC系列是非常受歡迎的，即使一時間售完也會很快再入貨的。所以在希有價值上亦不會怎樣高。在日本世嘉自己的遊戲機中心內，必定可找到這新版SONIC的。比舊型也更豪華更有高級感。所以，相信女孩子的要求程度會很高。

叮噹Ⅱ系列

世嘉SEGA			發售中
知名度	★★★★★	希少度	★
需求度	★★★	難易度	★★★



「叮噹」系列的第2作。除此之外還有孫悟空類型的叮噹和叮玲，全部共5種。由於叮噹的手腳都是圓形的，差不多沒有可夾上的地方。所以雖然看來易夾，其實也會有點難易度。

賽馬系列 I

世嘉SEGA			發售中
知名度	★★★★★	難易度	★★★
需求度	★★★★	馬度	★★★★★

很受女孩子歡迎的賽馬系列最新作。由馬王開始，全部共有5種類。由於難易度不算太高，而且每隻馬都是同一形狀，學會了關鍵之後，想要那一隻也不會太難了。算得上是容易收集的系列。

星球大戰套裝

TAKARA			發售中
知名度	★★★★★	可愛度	★★★
需求度	★★★★	難易度	★★★

電影「星球大戰」中主要人物的系列。分別是任天行，C3—PO，黑霸王，R2D2，侏兒的5種類。不同人物使用了不同材料，在仔細部份很執着。

健康飲品系列

TAKARA			發售中
實用度	★★★★	難易度	★★★★
需求度	★★★★★	裝飾度	★★★★

以運動飲品爲題材的小雜物袋系列。今次分別有POCARI寶礦力，CALORIE MATE和STEVIA的3種類。由於實用而且設計有趣，送給女孩子做禮物就最適合不過了，男孩子相信很少機會用到。從材料，外形來看都是難易度很高的。

Q版人物系列

TAKARA			10月發售
知名度	★★★★	香港人陌生度	★★★★★
需求度	★★★★★	難易度	★★

日本一個受歡迎綜合節目中主要人物的夾公仔玩意，節目中3組二人的化裝人物加上怪人Z的全部7種類。在日本是一個需求很大的系列。

再造人009系列

TAKARA			發售中
知名度	★★★★	可愛度	★★★★
需求度	★★★★	懷舊度	★★★★★

石之森章太郎的名作「再造人009」的系列。今次是把009，003，005，006，007的5人變成了獎品公仔。今後也有把9名再造人戰士全部商品化的預定。看見這系列的人，可能會覺得非常感動，也有可能毫不認識。

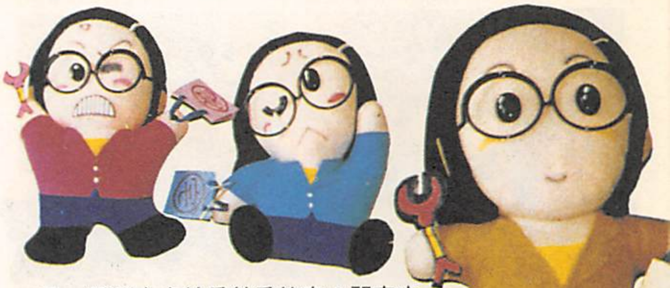
薯仔系列

JALECO			發售中
知名度	★★★★	難易度	★★★★
需求度	★★★★★	可愛度	★★★★

日本湖池屋的薯片形象人物也成爲了夾公仔玩意。除了照片的約翰，波利，比蒙之外(竟然還改了名字)，還有希婆婆及希希婆婆的全部5種類。這些薯片公仔由於沒有可掛上的地方，所以難度亦相當高。

宅八郎系列

JALECO			11月上旬發售
知名度	★★★★	可愛度	★★★
需求度	★★	本人とのギャップ度	★★★★★



另一種日本人較爲熟悉的宅八郎家庭系列。雖說是家庭，但那些公仔全部都是宅八郎的。從右方起，分別是靚仔，悲哀和憤怒的宅八郎。除此之外還有2種，共5種的系列。

毛公仔玩偶系列

TAITO			發售中
實用度	★★	可愛度	★★★★
難易度	★★★	需求度	★★★

一個集齊全套便可在家中開掌上布偶大會的布偶系列。分別有海獺、熊、鼯鼠、兔的4種。到底是否有人用來玩布偶劇倒成疑問。雖然實用度來說不能望太高，但作爲公仔仍是十分可愛的。

盒裝拼圖

TAITO			發售中
實用度	★★★★	難易度	★★★★★
希少度	★★★★★	需求度	★★★

在夾公仔機中初次出現的拼圖。在玩過了夾公仔後，連得到的獎品也有得玩。完成圖分別有3種物畫和2種風景畫。但從外形、材料來看。會是極難夾到的獎品。

金魚注意報！2

BANPRESTO			發售中
知名度	★★★★	難易度	★★★
可愛度	★★★★	需求度	★★★

在女孩子世界中受歡迎的「金魚注意報！」系列的第2作。分別是金魚，牛先生，鯊魚，狐狸，小雞的5種類。其中的小雞(下段從左起第2隻)，由於比其他人物的數目較少，有希有價值。也是可愛度很高的系列。

超人系列3

BANPRESTO			發售中
難易度	★★	需求度	★★★★
可愛度	★★★★	知名度	★★★★★

大家不會陌生的SD超人系列第三彈。上段從右起分別是THE超人，超人A，超人，蘇菲，超人太郎。下段從右起分別是超人80、七星俠、超人GREAT、超人之父、超人之母，是全10種的大系列。

越野車系列

NAMCO			發售中
知名度	★★	可愛度	★★★
難易度	★★	需求度	★★★

有一塊滑浪板在車頂上可愛汽車系列。車的設計分爲2種，顏色則4種。雖然材料很光滑，卻因爲設計上成了容易取得的類型。是喜歡迷你車女孩子讚賞的系列。由於附上了吸盤，也可以吸在汽車的窗上。

FIANA LAP系列

NAMCO			發售中
知名度	★★★	可愛度	★★★
難易度	★★★	需求度	★★

是這公司把「FINAL LAP」的夾公仔商品再次推出的版本。全部共有8種顏色。和越野車一樣，使用了有光澤的材料。這個也附有吸盤。要夾上的難易度亦算低。

吸血鬼套裝

KONAMI			發售中
知名度	★★★	可愛度	★★★★
難易度	★★★	需求度	★★★

任天堂軟件「惡魔城特別版吸血鬼先生」中，主角吸血鬼和主要人物的系列。主角的吸血鬼有2種，再加上僵屍先生，蝙蝠先生，龜先生和幼虫的6隻系列。

NEW丸出夫套裝

SYSTEM SERVICE			發售中
知名度	★★★★	希少度	
迫眞度	★★★★	需求度	

日本「丸出夫」系列的新版本。做得比舊版更眞實。除了主角丸出夫之外，還有另外4種的5種系列。由於預定售完一次便不會再出，希有價値很高。發現的話不應錯過。

南京人形套裝

世嘉SEGA			發售中
知名度	★★★	希少度	★★★★
系列度	★★★★	需求度	★★

南京設計的夾公仔人物。從左起分別是無用君，菊小鉏，重藏，前畑，名門君的5人。雖然造形古怪，但每個人物都很有特色。相信加入這系列的獎品會一直增加下去。

超新作遊戲速報

大相撲　立身出世編

發售日未定	價格未定
TECMO	相撲

任天堂遊戲的移植版，玩者由巨漢以至小兵類型的大力士中選出自己，在勝利中成長。成長後可以使用一些獨特的必殺技。

SOLSTIS II

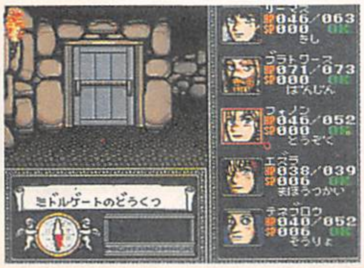
發售日未定	價格未定
SONY RECORD	動作遊戲 ACT

任天堂遊戲「SOLSTIS」的續篇，採用了和世嘉「光明大地」相同的斜視畫面，但因爲有超任的回轉機能，操作時更舒適。

魔法門 2　MIGHT AND MAGIC BOOK2

93 年 1 月發售預定	價格未定
LOGIC	角色遊戲 RPG

所有行動都是以 3D 表示，這正是魔法門系列的特徵。除了在迷宮和高塔外，即使平時在鎮上也是 3D 的。畫面仍會有修整的。



戰鬥種族 COMBAT TRIBE

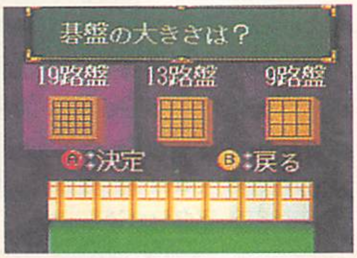
12 月發售預定	9300 日元
TECHNOS JAPAN	動作遊戲 ACT

這遊戲在前兩期也有介紹過，今次主要是介紹這遊戲特別的對戰形式。平常玩者只能操作 3 位主角，但在這遊戲中是連首腦亦可以操作的，所以變化會很大。

對局圍棋

93 年 3 月發售預定	價格未定
BPS	圍棋

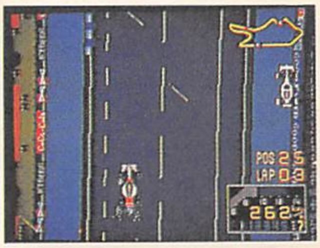
超任的首個圍棋遊戲。是個適合任何程度棋迷玩的作品。除了有 3 種棋盤可以選擇外，亦加插了不少美麗的插圖。



F-1 GRAND PRIX II

93 年 1 月發售預定	9800 日元
VIDEO SYSTEM	賽車遊戲 RCG

今年威廉士車隊大獲全勝，文素亦終能一嘗世界冠軍。日本亦馬上推出多個以文素爲題材的賽車遊戲，這個以眞名來製作的 F1GP II 便是其中之一。



超級排球 II SUPER VOLLEY II

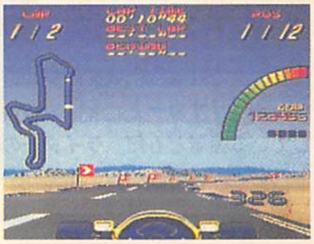
12 月中旬發售預定	8900 日元
VIDEO SYSTEM	運動遊戲 SPG

街機「超級排球'91」的超任移植版。除了有正統的世界賽形式外，還有用機械人玩的超級形式。超級形式混入了格鬥技要素，令遊戲的動作性更爲加强。

文素 F-1 大挑戰

93 年 1 月發售預定	8800 日元
INFOCOM	賽車遊戲 RCG

另一個乘着賽車熱潮推出的作品，更以文素爲作品名稱。遊戲本身採用車手視點的 3D，除了有 16 戰的世界循徊賽外，也有由文素給玩者的操作方式給予評語。



大相撲魂

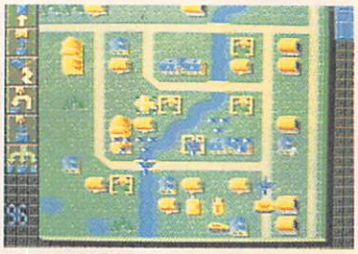
12 月發售預定	9000 日元
TAKARA	SPG

相撲是日本的一種國技。這遊戲有 3 種玩法，另外亦準備了 3 種類的大力士。最近連宮澤里惠亦答應嫁給相撲手貴花田，難怪這運動如此吃香

歐洲戰線

93 年 1 月發售預定	價格未定
光榮	模擬遊戲 SLG

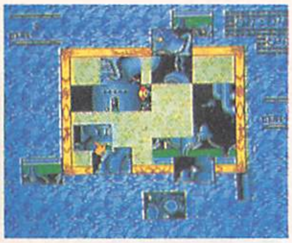
模擬遊戲老字號的光榮有新作的情報了。今次是以 2 次大戰的歐洲為舞台，玩者是一名裝甲師團團長，以當時的陸上兵器來戰鬥，打敗敵軍。



活動拼圖 KINESIS

93 年 1 月發售預定	8800 日元
ALTRON	鬥智遊戲 PZG

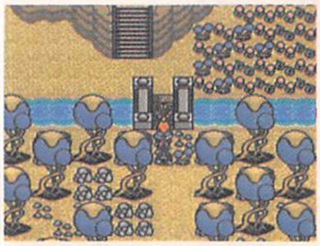
一個有鬥智成份的拼圖遊戲。碎片的數目有 3 種類，最多一張圖畫分成了48片。各版之間都加入了故事串連。另外，由於附有鬥智遊戲中少有的 S A V E 機能，可以安心的玩了。



LEHNUS 古代機械之記憶

11 月 13 日發售預定	9600 日元
ASMIK	角色遊戲 RPG

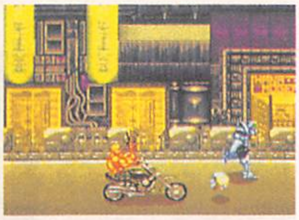
由日本插畫家加藤洋之，後藤啓介負責了背景構思，人物設計的 RPG 大作。版面有獨特氣氛，連敵人的設計也是超乎想像的。



超特殊部隊

93 年 2 月發售預定	價格未定
RIOT	動作遊戲 ACT

舞台是公元 2050 年的東京，描寫一個為對付日益加劇的恐佈活動而創立的特殊部隊的事跡。主角機是一架人型强化服，他要以激光劍消滅恐佈組織 STEM。



LEADING COMPANY 超級公司

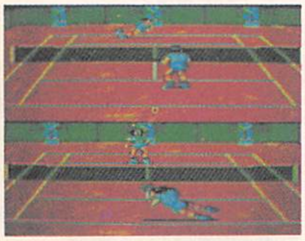
93 年 2 月發售預定	價格未定
光榮	模擬遊戲

光榮的商業模擬遊戲第二作。玩者是一名錄影機公司的社長，以統一全世界錄影規格為目標，這要靠開發、製造及宣傳運動了。

國際網球之旅

93 年 3 月發售預定	價格未定
MICRO WORLD	運動遊戲 SPG

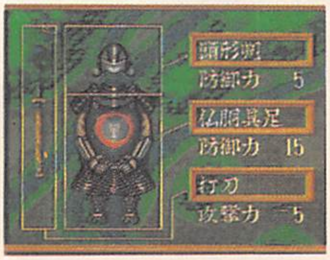
另一個有華麗動作的網球遊戲。若選擇職業冠軍杯形式，玩者會踏上職業網球手之路。靠贊助商的資金買衫和球拍，走向世界冠軍。



織田信長——激鬥！天下布武！！——

發售日未定	9500 日元
ANGEL	模擬遊戲 SLG

ANGEL 公司繼橫山光輝三國志的第二個歷史模擬遊戲。今次是以信長一生為題材。他充滿波折的人生，會在遊戲中以 26 章故事表現，更採用了眞實時間



超任一族超勁遊戲設計欄

本欄希望透過各位讀者的超級幻想力設計出一些新款的有趣遊戲或物件，經過本欄介紹出來給各位讀者一齊研究，而經讀者設計出來的遊戲本雜誌超任一族會盡量和日本任天堂的遊戲製作部門聯絡，提供給超任的製作部門，或許有一天您設計出來的遊戲可以正式在遊戲機中玩到呢。

以下是本編輯部的兩個實例，大家不妨一起研究。

超級炸彈人（SUPER BOMBER MAN）

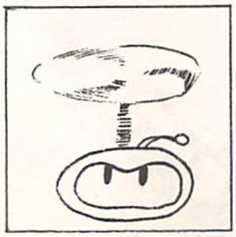
可五人同時玩

遊戲中加設各項新武器

①隱形藥水

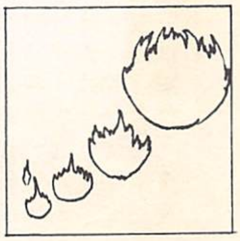
飲了之前可以突然間隱形，突然間出現在另外四位炸彈人的背後來放置炸彈，但出現在那一位炸彈人之後呢？大家都不知道，連自己都不知道，增加刺激性，放置炸彈後又可再以再次消失，返回中央位置。

②螺旋槳



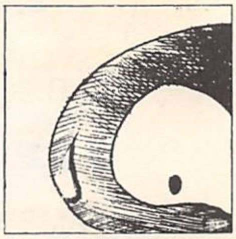
取到後可插在頭上飛上空中拋投炸彈。

③火焰



取到後按B掣口中出現猛列火焰，可將整條磚牆及任何物件，人物全部毀滅

④變大



突然變大5倍，可以追着對方來踏，可踏扁對方，撞中炸彈才變返細。

⑤同歸於盡

在無路可走時抱着炸彈同歸於盡可將身體炸成5份，5份都變成炸彈，跌落不同的位置，抱着靠害的心理，都幾驚險刺激。

以上五項超級武器加上炸彈人本身原有的武器及新加設的可以踢走炸彈的新遊戲規則，都咪話唔盞！

來信請寄筲箕灣道407-409號筲箕灣中心2號

超任一族收便可

超任一族超級磁碟機研究中心

呎吋大小和G. T手提遊戲機差不多

名稱：超任GAME BOY

功能：①將超任和磁碟機二合一縮細至手提機程度

②在機尾入碟，LOAD完碟後即可玩超任遊戲

③可裝備充電池及火牛，但要認清具有T. P.C標誌之熊本城公司代理方可使用。切記！

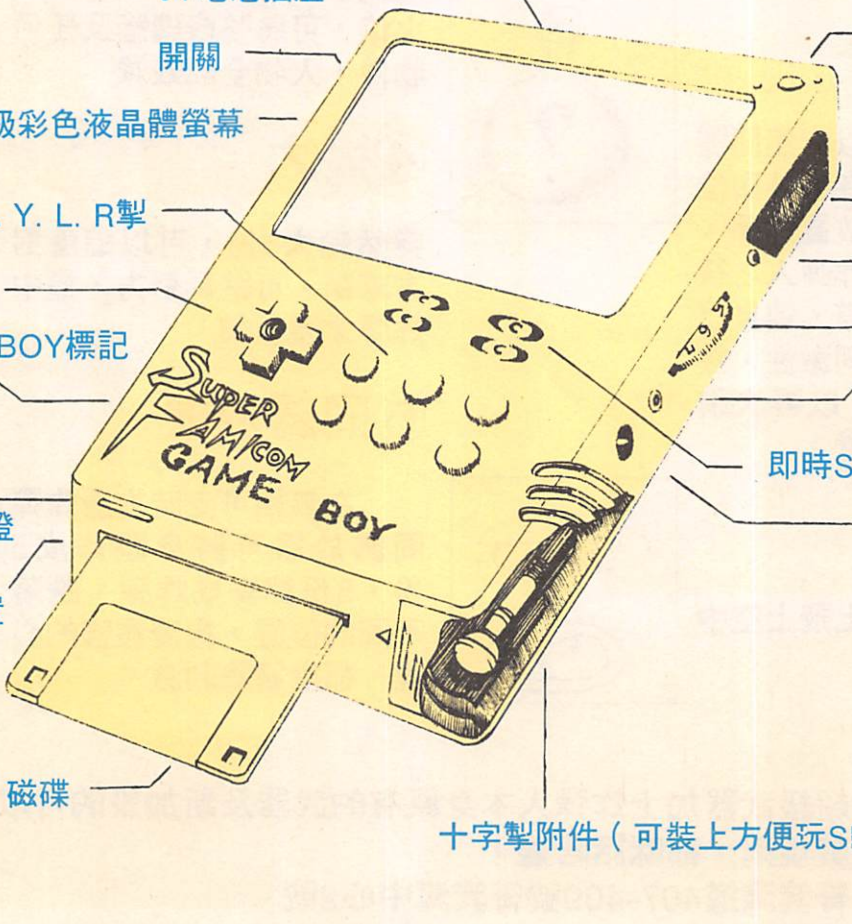
④可手提出街在任何地方都可玩到超任遊戲。

⑤加設即時SAVE功能任何GAME可即時SAVE

⑥加設慢動作重播之前如何GAME OVER的情況以作資料參考。

⑦具有無線電接駁系統可以在不同的空間可和對方雙打及5人齊玩（勁！）

⑧內置鑽石手指（金手指已落後）可以隨意改GAME改人物改不死的武器



超級任天堂
超級
祕技大全

二級技
孖寶賽車
變身做迷你車！

在 1P· 2P 的孖寶賽車 GP 和 VS 賽這 3 個比賽中，可以使用迷你的車來作賽。

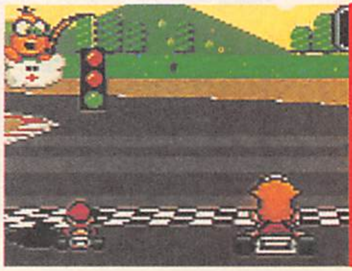
在車手選擇畫面中，按着 Y 掣來按 A 掣。這樣、浮標所指示的車手便會變小。若選擇那名車手來開始比賽，便能使用迷你車比賽。迷你車的速度雖然和本來的車無分別，但因爲安定性較好，在轉彎時也可以更加輕鬆。

↓在這畫面輸入以下的指令。

選擇 1P·2P 的孖寶賽車，或是 VS 賽。

按着 Y 掣來按 A。

↑浮標所指的人物變小了。再次輸入同一指令便會復原。



→雖然速度和普通的沒有分別，但安定性是變好了。

以迷你的車開始！

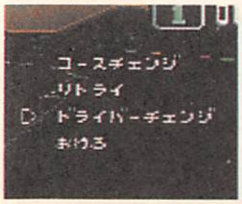
三級技
孖寶賽車
和電腦分高低

發現了一個祕技、令玩者可以在時間賽中和電腦操作的人物作賽。

首先要把兩個控制器都接上、跟着在車手選擇畫面中，按任何一個 2P 控制器的掣。這樣，會出現一個叫 COM 的浮標，變成可在 2P 控制器選擇電腦的車手。這時若開始的話、可以和電腦的人物鬥快。

在任何一個人物時按②控制器的掣。

↓輸入左方的指令後，可選擇電腦操作的人物。



↑選擇箭咀所指的地方後便會復原。

和電腦決勝負。

←能有助縮短時間。

版面選擇＋機數增加

極限戰機

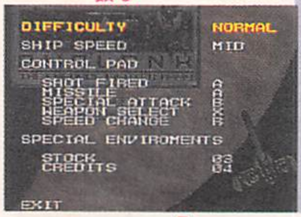
二級技

一個可以作版面選擇，以及可增加剩餘機數和 CONTINUE 次數的祕技。

在「PLEASE SELECT」的畫面出現時，按①控制器的 R。跟着，遊戲的設定畫面會出現、若同時按②控制器的 L、R、可以把乘餘機數增至 5，CONTINUE 次數亦增至 9 次。跟着，同時按②控制器的 A、B、X、Y、可作直至第 5 版的選版。另外，若同時按②控制器的 START 和 SELECT，狀態會變成剩餘機 30、CONTINUE 次數 99，還可選擇至最終版面。

按①控制器的R令遊戲設定畫面出現，再同時按②控制器的L、R掣。

↓可以有剩餘機數 5，CONTINUE 次數 9。



同時按2控制器的B、X、Y掣。

↓另外，亦能選版到第 5 版爲止。

同時按②控制器的START和SELECT。

↑設定到最高的話，可以輕易爆機了。

可以只和首腦對戰

忍者龜IV

三級技

一個可自由地只是選首腦戰鬥的祕技。

在標題畫面中順序在②控制器輸入上、上、上、下、下、下、B、A、B。輸入後若響了一聲便是成功。這時若開始遊戲選擇人物後，會表示出 11 名首腦的名字。這時，玩者可選擇希望和他一戰的首腦。這形式中，由於玩者所選人物有 16HP，剩餘人數也有 3 個，可用來練習與首腦戰鬥。不過，雖然和每隻首腦對戰前能回復所受的損傷、但死掉的人數是不會復原的。

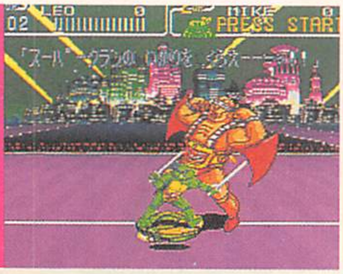
使用②控制器輸入上、上、上、下、下、下，B、A、B。

↑在標題畫面出現時…

↑選擇了人物後…

←選出希望一戰的首腦。

可以自由和首腦對戰。



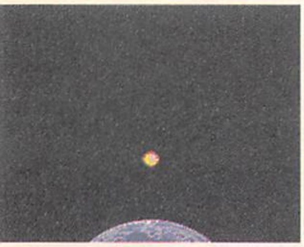
←可在這裏先練習，再在正式遊戲中發揮修練成果。

變成設定 MENU 形式

二級技

地球戰士 EARTH LIGHT

↓在示範畫面中輸入以下指令。



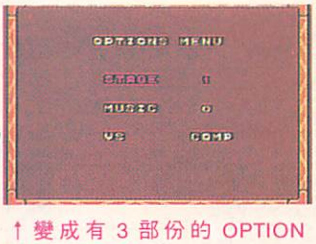
發現了一個 OPTION 形式，可以作版面選擇和人物設定等不同的事。

首先在示範畫面時、按着十字掣下方和 B 掣去按 R 掣 3 次，再按 2 次 START。跟着，在照片 A 的畫面時按着十字掣的左方按 START，會變成一個 OPTION· MENU 畫面，可作選版 STAGE、音樂測試 MUSIC 或是對人或對電腦的玩者設定。除此之外、在 OPTION· MENU 畫面中選擇了版面後，在玩的時候若按 R 的話，會再變成可作部隊消去，部隊移動設定及玩者設定的選擇畫面，可改變設定。

按着十字掣的下方和 B 掣時按 R3 次，再按 2 次 START

↑照片 A。在這畫面輸入右方的指令。

按着十字掣的左方按 START。



↑變成有 3 部份的 OPTION MENU 畫面中。

M 粒子砲可以連射

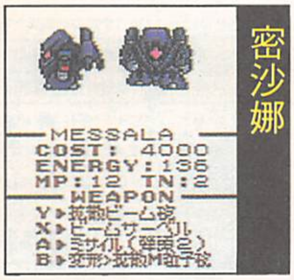
一級技

SD 高達 X

有一種攻擊方法，可以令一些使用 M 粒子砲(米加粒子砲)的 MS，變成接近無敵的超級實力。

能夠作這種强力攻擊的 MS，是左方所示的密沙娜、獵犬，重高達和重高達 MK Ⅱ的 4 隻。先準備這 4 種之中的其中一架來進入戰鬥。馬上變形後，便按着 Y 掣來儲下 M 粒子砲。當 M 粒子砲儲好後，便把掣不完全放鬆的程度把 Y 掣稍爲放鬆再按。這樣，由於儲 M 粒子砲的聲會改變、把掣放一次後再按回時、 M 粒子砲便能連射。這連射粒子砲由於只要在儲 M 粒子砲時掌握到聲音的變化便能做到、已經差不多沒有敵人可以接近你了。

這 4 架 MS 可以做到！



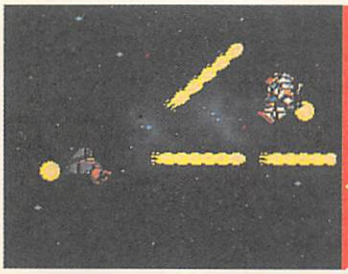
↑在戰鬥中不要受傷…

變形後儲下 M 粒子砲

↑半放鬆的力度。成功的話聲音會改變。

稍爲放開 Y 掣

超強力!!



↑再按 Y 掣時，M 粒子砲竟然可以連射！

超級任天堂遊戲發售日期表

以下的港幣計算方法是以(日元售價 x 當日滙率 x 行家折扣率)而定。例如餓狼傳說： 9800日元 x0.06x7 折＝約港幣 $410

記號的看法
B＝有記憶功能
P＝使用密碼
RPG＝角色遊戲
SLG＝模擬遊戲
ACT＝動作遊戲
STG＝射擊遊戲
SPG＝運動遊戲
PZG＝鬥智遊戲
ETC＝其它遊戲
RCG＝賽車遊戲
A・RPG＝動作角色遊戲
A・PZG＝動作鬥智遊戲
R・SLG＝角色模擬遊戲

By: J.J

發售日	遊 戲 名	形態	性質	公 司 名	價 格	簡 介	預計香港售價
10 月 23 日(五)	超級 F-1 賽車LIMITED	B	RCG	日本物產	9200 日元	賽車等會改成今年的版本	$390
10 月 23 日(五)	愛登士家庭	P	ACT	MESAWA	8800 日元	愛歡迎電影的恐佈 Q 版 ACT	$370
10 月 26 日(一)	超級皇家之血 SUPER ROYAL BLOOD	B	SLG	光榮	9800 日元	在夢幻世界中擴大自己的勢力	$410
10 月 29 日(四)	宇宙惡黨 THE・ VIDEO		STG	NAMCO	7900 日元	爽快感優秀的街機受歡迎東西	$335
10 月 30 日(五)	眞・女神轉生	B	RPG	ATLUS	9800 日元	魅力所在的惡魔合體亦改頁了	$410
10 月 30 日(五)	電腦騎士 CYBER KNIGHT	B	RPG	TONKIN・ HOUSE	8900 日元	在日本雜誌連載中小說的 RPG	$375
11 月 6 日(五)	超級賽車球	P	ACT	HIRO	8000 日元	使用了特製賽車進行的未來運動	$340
11 月 8 日(日)	三國志Ⅲ	B	SLG	光榮	14800 日元	資料更爲詳細！是三國志的第三集	$625
11 月 13 日(五)	LEHNUS 古代機械之記憶	B	RPG	ASMIK	9600 日元	有不可思議世界觀爲魅力的 RPG	$405
11 月 20 日(五)	WIZARDLY V巫術V	B	RPG	ASCII	9800 日元	加入了自動繪圖機能	$410
11 月 20 日(五)	格鬥英雄 POWER ATHLETE		ACT	KANEKO	8500 日元	追求迫眞的正統格鬥 ACT	$360
11 日 20 月(五)	米奇老鼠的魔法冒險		ACT	CAPCOM	8500 日元	米奇變身成 3 種職業作大冒險	$360
11 月 20 日(五)	北斗之拳 6		ACT	東映動畫	8900 日元	今次可看到有型的動作了	$375
11 月 20 日(五)	英雄戰記	B	RPG	BANPRESTO	9600 日元	高達與鹹蛋超人的大冒險	$405
11 月 20 日(五)	HUMAN 大賽車	B	RCG	HUMAN	9700 日元	魅力是路面的超伏。也可以對戰	$410
11 月 20 日(五)	對決！ BRASS NUMBERS	P	ACT	LASER SOFT・日本 TELENET	8500 日元	怪物們展開華麗的動作格鬥	$360
11 月 21 日(六)	CACOMA KNIGHT	B	A・PZG	DATAM	7800 日元	一個動作性高的可愛 PZG	$330
11 月 26 日(四)	明日之丈		SPG	K・ AMUSEMENT	8900 日元	丈在 SFC 的 擂台中復活！	$375
11 月 27 日(五)	GUNFORCE		ACT	IREM	8300 日元	把受歡迎的街機 ACT 完全移値	$355
11 月 27 日(五)	巴巴羅薩戰役 BARABROSSA	B	SLG	SAMMY	9800 日元	把私人電腦 SLG 移植至 SFC	$410
11 月 27 日(五)	王家之遠征 ROYAL CONQUEST	P	SLG	JALECO	8500 日元	對應滑鼠的中世紀夢幻 SLG	$360
11 月 27 日(五)	餓狼傳說		ACT	TAKARA	9800 日元	街機中受歡迎的對戰型 ACT	$410
11 月 27 日(五)	排球 TWIN	B	SPG	TONKIN・ HOUSE	8900 日元	以斜下爲視點的 6 人制排球	$375
11 月 27 日(五)	中嶋悟監修超級 F1 英雄	P	RCG	VARIE	8900 日元	由中嶋悟先生監修的迫眞 3D 賽車	$375
11 月 27 日(五)	邊境世界	P	ACT	VICTOR 音產	8800 日元	使用了多角形的動作 AVG	$370
11 月 27 日(五)	神聖詩人 SONG MASTER	B	RPG	YANOMAN	9000 日元	主角是會唱出聖詩歌的人	$380
11 中旬	SWIV		STG	COCONUT・ JAPAN	9500 日元	在海・陸・空展開的激烈戰鬥	$400
11 月尾	重裝機兵維京 VALKEN		ACT	MASIYA	8800 日元	是 MD 版「LEYNOS」的改頁版本	$370
12 月 3 日(四)	夢幻方塊		A・PZG	K・ AMUSEMENT	8300 日元	有着不可思議氣氛的 A・ PZG	$355
12 月 4 日(五)	最高榮譽 MAJOR TAITO		SPG	IREM	8800 日元	移植自街機的高爾夫球遊戲	$370
12 月 4 日(五)	芹沢信雄的高爾夫教室	B	SPG	東寶	9600 日元	與芹沢一起對抗職業球手！	$405
12 月 6 日(日)	太空戰士V FINAL FINTASY V	B	RPG	SQUARE	9800 日元	把「Ⅲ」代的轉職系統强化了！	$410
12 月 11 日(五)	驚異網球	P	SPG	PACK・ IN・ VIDEO	8800 日元	魅力是多種擊球動作！也可 2 人玩	$370
12 月 11 日(五)	鐵甲神兵 STEALTH	B	SLG	HECT	9700 日元	在森林展開的游擊戰	$405
12 月 18 日(五)	唐老鴨大冒險		ACT	KONAMI	8000 日元	可愛的唐老鴨大冒險	$340
12 月 18 日(五)	飛天英雄大冒險		STG	SOFAL	8800 日元	縱卷軸的 Q 版 STG	$370
12 月 18 日(五)	超級大相撲	P	SPG	NAMCO	8800 日元	迫眞的技巧可令相撲迷滿足	$370
12 月 18 日(五)	超級日本物產麻雀		ETC	日本物產	8800 日元	充滿有個性人物的 4 人麻雀	$370
12 月 18 日(五)	俄羅斯方塊 2＋ BOMBLISS	B	PZG	B.P.S.	8500 日元	BOMBLISS 變成了可以對戰	$360
12 月 18 日(五)	超級星球大戰		ACT	VICTOR 音產	8800 日元	日本版要遲些才有得玩	$370
12 月 18 日(五)	機動裝甲 DION		STG	VIC 東海	8500 日元	縱卷軸充滿迫力的 STG	$360
12 月 19 日(六)	半熟英雄呀，世界也半熟了……！	B	SLG	SQUARE	9800 日元	絕對爆笑的超級 SLG	$410
12 月 20 日(日)	穿梭美國問答大賽		ETC	TOMY	8700 日元	在 SFC 也可以去到美國！	$365
12 月 22 日(二)	RUSHING・ BEAT 亂複製都市		ACT	JALECO	9600 日元	人物增至 5 人，亦能 2 人對戰。	$405
12 月 22 日(二)	少年 ASHIBE		ACT	TAKARA	7800 日元	GOMA 的動作很可愛	$330
12 月 25 日(五)	麻雀飛翔傳哭泣之龍	B	ETC	I・G・S	9800 日元	「近代麻雀」雜誌中漫畫的遊戲版	$410
12 月 25 日(五)	大爆笑人生劇場		ETC	TAITO	8500 日元	可 6 人同時玩的團體遊戲	$360
12 月 25 日(五)	超級 NBA 籃球	B	SPG	TECMO	8900 日元	把籃球的精華在 SFC 表現	$375

SUPER KID JOYSTICK

四大機王一致推選為市面最強之 JOYSTICK

世嘉機線及超任機線長度為十呎

一年免費保用

SUPER KID 專業型高級遊戲機控制捍

全港第一個使用實木制造的多用控制搖桿,字部使用大型街機之十字制及按鈕制,八方向控制捍,
確有斜角位,重量為普通大型塑膠搖桿的三倍,打機時不會左搖右擺,實心紅木外殼能承受重力拍
擊,耐用度為一般搖捍的五倍.百分之一百街機享受.能連接現時市面最流行的機種,世嘉,超任,
UPER GUN 及 NEO GEO.以後新機種衹需購買價值數拾元的連接器即可使用.

一年免費保養,所有零件(包括連接線)都備有大量存貨.唔怕手制損壞後沒有零件修理,所有
控制搖捍都付有保養咭乙張.

香港區總代理:鑫明電子工作室

地址:FLAT 4,16/F,KIN WING INDUSTRIAL BUILDING,KIN WING STREET,TUEN MUN,N.T.,
HONGKONG. 電話:454-4166 FAX:463-4319

修理及總經銷:A.I.電子公司 地址:高登商場1/F,69號 電話:387-2840

108電視遊樂專門店 地址:九龍城龍珠商場1/F,35-36號 電話:716-2220

熊本城 地址:筲箕灣中心2號 電話:884-3139

各區分銷商:

灣仔區:外星人遊樂專門店 電話:574-3619
灣仔巴路士街14京都戲院斜對面
北角區:A.I.電子公司 電話:510-8067
國都商場204-205
大埔區:大埔玩具店 電話:651-3993
大埔運頭塘商場25
旺角區:108電視遊樂專門店 電話:385-2802
旺角好景商場1/F,23
九龍城區:108電視遊樂專門店 電話:716-2220
龍珠商場1/F,35-36,2/F,336,334,323
沙田區:好樂意 電話:693-0650
沙田好運中心3/F,64

旺角區:MASTER SHOP 電話:770-9327
德發商場5號地庫
屯門區:晨光電子公司 電話:459-2519
萬寶商場地下137
紅磡區:彩虹島 電話:365-4288
黃埔花園香港廣場地庫24
葵涌區:少川坊 電話:426-6391
石梨貝葵涌花園商場43
紅磡區:泡泡遊戲機專門店 電話:773-1479
船澳街2號地下A3

香港仔區:飛翔遙控模型公司 電話:555-7830
利群商場地下20A
荃灣區:聯威玩具店 電話:413-1619
荃豐中心地下A73
屯門區:龍珠家庭遊戲 電話:459-2032
屯門華都商場1/F,42
沙田區:聯發玩具 電話:698-6279
沙田好運中心3/F,170
長沙灣區:安迪貿易公司 電話:708-8289
天悅廣場2/F,130

接駁寶

新產品面世，全球適用

可同時使用於兩部國際線電視遊戲機

今世紀將最普及の接駁新系統

隨件附送 9 呎長 A V 延長線以保護您的眼睛，保障您的視力。

即將推出發售

（家中不可少）

總代理：熊本城　　TEL：8843139

香港筲箕灣道407-409號筲箕灣中心2號舖

SUPER KID JOYSTICK

四大機王一致推選為市面最強之 JOYSTICK

世嘉機線及超任機線長度為十呎

一年免費保用

超任機王

推廣期特價 HK$349.-

世嘉機王

NEO GEO 機王

SUPER GUN 機王

SUPER KID 專業型高級遊戲機控制捍

全港第一個使用實木制造的多用控制搖桿,字部使用大型街機之十字制及按鈕制,八方向控制捍,
確有斜角位,重量為普通大型塑膠搖桿的三倍,打機時不會左搖右擺,實心紅木外殼能承受重力拍
擊,耐用度為一般搖捍的五倍.百分之一百街機享受.能連接現時市面最流行的機種,世嘉,超任,
SUPER GUN 及 NEO GEO.以後新機種衹需購買價值數拾元的連接器即可使用.

一年免費保養,所有零件(包括連接線)都備有大量存貨.唔怕手制損壞後沒有零件修理,所有
控制搖捍都付有保養咭乙張.

香港區總代理:鑫明電子工作室

地址:FLAT 4,16/F,KIN WING INDUSTRIAL BUILDING,KIN WING STREET,TUEN MUN,N.T.,
HONGKONG.　電話:454-4166　FAX:463-4319

修理及總經銷:A.I.電子公司　地址:高登商場1/F,69號　電話:387-2840

108電視遊樂專門店　地址:九龍城龍珠商場1/F,35-36號　電話:716-2220

熊本城　地址:筲箕灣中心2號　電話:884-3139

各區分銷商:

灣仔區:外星人遊樂專門店　電話:574-3619
灣仔巴路士街14京都戲院斜對面

北角區:A.I.電子公司　電話:510-8067
國都商場204-205

大埔區:大埔玩具店　電話:651-3993
大埔運頭塘商場25

旺角區:108電視遊樂專門店　電話:385-2802
旺角好景商場1/F,23

九龍城區:108電視遊樂專門店　電話:716-2220
龍珠商場1/F,35-36,2/F,336,334,323

沙田區:好樂意　電話:693-0650
沙田好運中心3/F,64

旺角區:MASTER SHOP　電話:770-9327
德發商場5號地庫

屯門區:晨光電子公司　電話:459-2519
萬寶商場地下137

紅磡區:彩虹島　電話:365-4288
黃埔花園香港廣場地庫24

葵涌區:少川坊　電話:426-6391
石梨貝葵涌花園商場43

紅磡區:泡泡遊戲機專門店　電話:773-1479
船澳街2號地下A3

香港仔區:飛翔遙控模型公司　電話:555-7830
利群商場地下20A

荃灣區:聯威玩具店　電話:413-1619
荃豐中心地下A73

屯門區:龍珠家庭遊戲　電話:459-2032
屯門華都商場1/F,42

沙田區:聯發玩具　電話:698-6279
沙田好運中心3/F,170

長沙灣區:安迪貿易公司　電話:708-8289
天悅廣場2/F,130

接駁寶

新產品面世，全球適用

可同時使用於兩部國際線電視遊戲機

今世紀將最普及の接駁新系統

隨件附送９呎長ＡＶ延長線以保護您的眼睛，保障您的視力。

即將推出發售

（家中不可少）

總代理：熊本城　　TEL：8843139
香港筲箕灣道407-409號筲箕灣中心２號舖